Орконавтика

«ВОЙНА!»

- обычный орксар

Орки – одна из самых многочисленных рас в галактике (наряду с людьми), чьих представителей можно встретить где угодно. Их плодовитость вдвое опасна в сочетании с воинственностью и склонностью к насилию, ибо орки – это раса, что жаждет лишь войны. Неудивительно, что люди и зеленокожие множество раз сходились на поле брани со времён первого полёта человека к звёздам десятки тысяч лет назад – говорят даже, что орки были первыми ксеносами, с которыми столкнулось человечество. Кажется, будто бы зеленокожие существовали всегда, носясь от планеты к планете с единственной целью – с сумасшедшим восторгом убивать каждого встречного.

Орки не сплотились под единым знаменем и не смели всех своих врагов лишь в силу всё той же предрасположенности к насилию, что делает их столь опасными. Когда рядом нет других врагов, орки с радостью дерутся друг с другом, устраивая кулачные бои или ведя целые войны, просто чтобы утолить страсть к шуму и хаосу. Это могло бы успокоить не-орков, если бы во время таких войн зеленокожие не становились больше и сильнее.

Орки – это раса, которой движет жажда сражений. Вся их цивилизация кажется немногим более чем стаей кровожадных зверей с самодельным оружием и разваливающимися на лету космическим кораблями, что летят сквозь пустоту, в поисках тех, с кем можно повоевать. На деле всё немного сложнее. Орки кажутся неразумными лишь потому что обладают очень прямолинейным складом ума и не тратят время на мысли о чем-то эфемерном – им достаточно занимать мозг раздумьями о еде, питье, убежище и драке. Технологический уровень зеленокожих выше, чем можно себе представить – хотя обычно он представлен собранными из всякого мусора и металлолома устройствами, но их воздействие бывает невероятно разрушительным, а принципы работы не могут понять и самые искусные умы в Адептус Механикус.

Общество орков примечательно низким уровнем внутренних распрей – насилие для орков совершенно естественно, и они считают его частью обычной жизни, а потому не держат зла на врагов. Культура орков основана на жёсткой кастовой системе, определяемой размером, силой и склонностями каждого орка. У зеленокожих не случается ни ересей, ни мятежей – они не привыкли размышлять о смысле жизни и обычно довольны своим существованием, а потому не задумываются о том, чтобы восставать против вождей или поклоняться Губительным силам – не говоря уже о том, чтобы ради Тёмных богов пренебречь своими воинственными божествами – Горком и Морком. Эти близнецы воплощают добродетели жестокости и хитрости, хотя немногим под силу понять, кто из них какую олицетворяет.

Неудивительно, что немалая доля пиратов и налётчиков, терзающих имперские миры и линии грузоперевозок – это именно орки. Нередко хорошо защищённый конвой или укреплённая важная планета сами собой привлекают множество орков, ищущих эпической битвы. Им редко есть дело до того, что на именно они пытаются напасть – сам факт наличия защитников делает бой неизбежным.

Большинство таких пиратов – это странствующие, оторванные от «общества» зеленокожих в силу обстоятельств или собственной прихоти орки. Таких пиратов называют «орксарами». Орки вечно носятся меж звёзд, ища хорошей драки и добычи, остающейся после такой драки, и орксары – не исключение (на самом деле, многие образчики орочьих технологий собраны из трофейных человеческих устройств). Впрочем, поскольку орксары действуют малыми группами или вовсе в одиночку, типичная для их расы жажда битвы выражается слабее, отчего с орксарами можно не только драться.

Вести переговоры с орками – очень непростое дело. Зеленокожего почти невозможно удержать от насилия – разве что предложить ему иную точку приложения агрессии за разумную цену.

Именно поэтому орксары порой подаются в наёмники – чаще к другим оркам, но порой небольшие группы таковых можно встретить на службе иных рас, где они дают волю своей жажде боя в той форме, что нужна нанимателю, в обмен на трофеи, оружие и собственную валюту орков.

По причинам, о которых очень немногие могут даже гадать, орки используют свои зубы как деньги, обменивая их у других зеленокожих на снаряжение, еду, выпивку и рабов. Такие зубы (или «жубы», как выговаривают это слово сами орки) у зеленокожих растут постоянно (и регулярно выпадают, ведь орки постоянно дерутся), а потому мало какой орк надолго остаётся без гроша в кармане. Крупные орки нередко обеспечивают себя, буквально вырывая зубы у сородичей поменьше. Выбитые друг у друга или просто выпавшие зубы постепенно портятся, а потому накапливать крупные капиталы не получается, и орочья примитивная, но до странности эффективная экономика пребывает в постоянном движении.

Орконавтика

Этот файл – собрание материалов по игровым персонажам-оркам в системе **Rogue Trader**, взятых из дополнений **Into the Storm** и **The Navis Primer,** а также некоторых других официальных дополнений и приключений. Книга включает в себя правила на создание зеленокожих, две карьеры (орксар и чудила), новые таланты и особенности, альтернативные ранги, снаряжение, правила на сотворение психосил, орочьи психические техники и лист персонажа-чудилы.

Переводчики: Широхов Сергей, Глушенко Константин.

Чудилы

«Слишком громко! Слишком!
Кажись, я щас… я щас… ВОЙНАААА!»

– чудила Газрог

В жизни орков не так уж много правил. Драка – это весело. Драка – это выживание. Дракой можно добыть вещицы получше для следующей драки. Громкие штуки – хорошие штуки. Красное движется быстрее. Самое главное правило: чем больше – тем лучше. То, что существует цивилизация, основанная на таких правилах, – весьма примечательно. А то, что орочья цивилизация распространилась на столь большое количество миров, многие считают невероятным.

Но вопреки описанным правилам, эти ксеносы появляются всё в новых и новых системах отнюдь не благодаря самым большим, сильным или жестоким оркам. Причина тому – самые странные и взрывоопасные орки: чудилы.

Возможно, лишь умение чудил взрывать всё вокруг зелёным пламенем спасает их от того, чтобы другие орки порубили их на светящийся сквиг-кебаб. Впрочем, может быть, глубоко в диких мозгах зеленокожих прописан запрет убивать чудил. В любом случае орки никогда не трогают своих псайкеров… ну, почти никогда.

У чудил всего две основные задачи – поддерживать других орков в битвах своими, так сказать, «псайкерскими приёмами» и служить сородичам «навигаторами» во время космических путешествий. В любом случае, они всегда держатся на наособицу от соплеменников.

Кто такие чудилы

Толпы орков излучают энергию войны. Эта энергия привлекает ещё больше орков, что ведёт к ещё большему количеству энергии *войны!*. Чудилы – проводники этой энергии. Они собирают её, накапливают и используют для того, чтобы помогать оркам в битвах. Иногда они не справляются с силой, что течёт через них, отчего головы рядом находящихся зеленокожих внезапно взрываются. Орки, конечно, смеются над этим до упаду, но всегда знают, что следующий раз может стать для них последним. Именно поэтому псайкеров строго контролируют. Их выселяют на край лагеря – обычно в специально построенные для них башни. К чудилам даже приставляют специальных орков-нянек, которые пресекают их попытки побродить по лагерю.

Тем не менее, когда приходит время битвы, чудил спускают с поводка. Их силы зачастую непредсказуемы. Псайкера может вырвать сырой энергией, что превратит врагов в зелёное ничто. Энергия *войны!* может наполнить ближайших орков, сделав их сильнее и свирепее. Неважно, как псайкер использует энергию *войны!*, это всегда будет зрелищно и опасно для других орков.

Чудилы в Пустоте

Поля, подворотни и другие места, подходящие для битв и драк, – не единственные, где чудилы полезны для зеленокожих. Именно чудилы дают оркам возможность путешествовать в Пустоте, неважно, ради битв или добычи. Другие расы полагаются на навигационные системы, веру в богов или даже жуткие заклятия. Любой из этих способов перемещения более-менее понятен и повторим – как минимум, для той расы, что использует его. То, как путешествуют орки, непонятно даже им самим.

Как и большинство оружия, устройств и других технологий, что используют зеленокожие, их способ путешествия *просто работает*. Для этого нет какой-то особенной причины – орки просто верят, что он будет работать, и он работает.

Для чудил это проще простого. Те же правила, по которым проходит их жизнь на поверхности планеты, работают и в Пустоте.

Они по-прежнему отделены от прочих орков, за ними по-прежнему присматривают сиделки, и они по-прежнему закованы в медь. Когда им приказывают использовать их силы, они просто подчиняются, и результат просто получается.

Большую часть времени чудила проводит в зале управления. Он обычно выглядит как сфера, к стенам которой приспособлены горны, зонды, стержни и прочие устройства. Когда чудила решает направить свой корабль к точке назначения или захочет поговорить с другими кораблями, он принимается работать с устройствами, что первыми попались ему на глаза. Всякий раз это происходит по-разному. Орки никогда не тратят время на то, чтобы убедиться, что всё сделано правильно. Они просто инстинктивно знают, что надо нажать и что потянуть, чтобы всё работало. Почти единственным постоянным устройством является горн, в который чудила кричит или который он слушает. Другие орки на корабле не слышат ответы, но, когда чудила говорит им, куда нужно идти, они слушаются.

Чудилы на пустотных кораблях

Орки сами по себе странные и чуждые существа, но чудилы выделяются даже по меркам своей расы. Вот некоторые возможные причины, по который чудила может участвовать в приключениях вольного торговца:

- Чудила зачем-то ищет некий предмет, за которым охотится и вольный торговец. Это может их объединить их время… пока не придёт время решать, кому этот предмет достанется.

- Если чудила хочет попасть в какое-то определённое, но труднодоступное место, к примеру, на Бивень, что находится в Сотне сот зубов, ему может понадобиться помощь вольного торговца, и особенно – его флота.

- Орксарский кэп может «подарить» нанявшему его вольному торговцу своего чудилу, который слишком часто направлял корабль в астероидные поля и варп-штормы. Кто же откажется от такого щедрого подарка?

Орки в Коронусе

«Я побеждал человечишек, жуков, птицелюдов, собакомордых; я сокрушу каждого, что встанет у меня на пути и заберу всё, что от него останется. Я – самый б'шой и жёсткий босс в Кронусе, самый б'шой кэп на Сотнях сотен зубов, и ничто не 'становит меня!»

- Моргааш Кулграц, вождь Сотен сот зубов, кэп «Мирокрушилы»

Действия орочьих кланов в Коронусе становятся всё большей и большей проблемой. В прошлом орки обычно собирались небольшими бандами, каждая из которых умещалась на одном корабле. Набитые до отказа суда зеленокожих терзали набегами беззащитные миры и аванпосты. Особенно дерзкие даже нападали на другие космические суда, надеясь взять их трофеями.

Каждая из этих групп действовала сама по себе – орки нередко дерутся друг с другом не меньше, чем с чужаками. Впрочем, зеленокожие кэпы, что действуют в районе Сотен сот зубов, всё чаще начали охотиться на более крупную дичь, пересев с небольших судов на выдолбленные и утыканные пушками астероиды. Эти «метеоры», как называют такие суда орки, обычно служат им подвижными опорными пунктами или штурмовыми кораблями, на которых они врезаются в любую планету, на которой захотелось повоевать.

Знаменитый Моргааш Кулграз собрал под своими знамёнами десятки кораблей и совершает набеги на имперские миры за рабами, что нужны ему, чтобы разбирать обломки кораблей Имперского Флота. Потом эти останки сращивают с орочьими космолётами и метеорами и обращают против имперцев. Опасность начала новой *войны!* всё выше, но Империум надеется её подавить.

Физиология орков

«Орочья физиология в равной мере удивительна и ужасающа – она наделяет зеленокожих нечеловеческой стойкостью, вплоть до способности переживать кажущиеся смертельными раны почти без долгосрочных последствий. Да, орки получившие смертельные ранения в жарких боях нередко встают на ноги и сражаются уже несколько дней спустя, став больше и сильнее, чем до увечий, от которых не остаётся и следа, кроме неглубоких шрамов»

- генетор Аврелий Тоуз, ксенобиолог Адептус Механикус

Орки – это крупные, широкоплечие человекоподобные создания с плотной, грубой зелёной плотью и мощными мышцами. Обычный орк ростом почти равен человеку – но зеленокожие обычно сутулы, а потому их голова почти на одном уровне с плечами – а весом превосходят человека примерно на 60% благодаря тяжёлым костям и мышцам. Суть орочьей физиологии состоит в том, что более свирепый и более успешный орк будет расти – самые крупные особи достигали трёхметрового роста, а весили почти полтонны, если докладам о таких чудовищах можно верить.

Орки крепко сбиты и похожи на обезьян – у них длинные толстые руки с широкими мускулистыми кистями и толстыми пальцами, что заканчиваются крупными, острыми и прочными ногтями. Головы, посаженные между массивных плеч, очень крепкие и костистые, с большими выступающими челюстями, желтоватыми клыками, парой круглых, почти светящихся красным глаз и низким лбом. Пасть обычного орка достаточно велика, чтобы в неё поместилась человеческая голова. В целом орк выглядит скорее, как свирепый дикий зверь, но физиологически это не совсем так. Скорее, каждый орк – это два отдельных существа – звероподобное тело и грибница, пронизывающая его. Эти симбиотические грибы и водоросли и придают зеленокожим большинство их необычных особенностей. К примеру, безумную стойкость – раны, что мгновенно убили бы человека, могут лишь сделать орка небоеспособным на пару часов, и даже потеря конечности и пришивание новой (возможно, даже чужой) способно унять орка лишь на день-другой. Обезглавление и то не сразу оказывается смертельным – если отрубленную голову за полчаса вернуть на место, побочных эффектов почти не возникнет. Темпы, которыми орочье тело регенерирует, потрясают – порой зеленокожий, что кажется убитым, просто лежит без сознания и восстанавливается, а потом встанет и снова пойдёт крушить врагов.

Самой важной физиологической особенностью орков остаётся их репродуктивная система. Орки постоянно выпускают споры, а после смерти зеленокожего, их выходит целое облако. В правильных условиях из этих спор вырастают другие зеленокожие – сквиги, сморчки, гретчины и наконец, другие орки. Таким образом, поля битв с этими ксеносами нужно зачищать, чтобы сократить риск заражения орками впоследствии. Удаётся это редко, и многие миры, на которых никогда не было вторжений зеленокожих, страдают от периодических заражений – скорее всего, то плоды других войн, терзающих Империум.

Эта репродуктивная система определяет ещё одну приметную особенность орков – врождённые знания. Способность сражаться и говорить (а в случае с отдельными кастами «сумасбродов» – ещё и разбираться в технике, медицине и владеть иными сложными умениями) жёстко прописаны у орков в генокоде и естественны для них как дыхание. Орк появляется из споры почти полностью взрослым и владеющим большинством навыков, что могут ему пригодиться.

Второй тревожный аспект репродуктивной системы орков состоит в том, какое воздействие оказывает на планеты долгое присутствие зеленокожих. Большое количество оркоидов (так собирательно именуют орков, гретчинов, сморчков и все виды сквигов) и их грибов, предоставленных самим себе, распространяется по поверхности планеты, подавляя местную флору и фауну и «оркоформируя» мир. К счастью, для этого зеленокожим нужно владеть планетой очень долгий срок, однако не учитывать такую опасность нельзя.

Физиологическая реакция орков на насилие также достойна упоминания. Как указано выше, воюющий орк постоянно растёт и становится сильнее. Дело не в том, что зеленокожие ветераны просто закалены боями – речь идёт именно о физиологических изменениях. Мышечная масса таких орков растёт, а скелет укрепляется, чтобы выдерживать увеличившуюся мускулатуру. Что ещё более примечательно, орк, готовящийся оспорить лидерство своего босса и перехватить власть, переживает скачкообразный рост силы и массы, что позволяет ему проще одолеть былого вождя. Это имеет смысл, ведь у орков власть определяется размером, но как именно этот физиологический процесс работает, так и остаётся загадкой – предполагается, что у него психическая природа. Орки определённо обладают сильным (но распределённым и необычным) психическим полем, что становится сильнее в крупных скоплениях зеленокожих.

«ДОК! Мне руку отстрелили! Дай новую!»

- Вортгрод Магскаб, орк-боец

Чуждая биология

У орков, как и у любых других ксеносов, немало отличий от людей – как очевидных, так и не очень. Самые явные описаны в отдельных разделах – то касается из нечеловеческой живучести, генетически вложенных знаний, неутолимой жажде сражений и тому подобного. Кроме того, существует немало иных генетических и биологических отличий, что отделяют орков от людей. Несколько примеров таких отличий приведены ниже. Все остальные стоит обсудить с ведущим.

Медицинская помощь

Строение тела орков несколько отличается от человеческого – хотя у них много одинаковых органов, хватает и различий. Учитывая, что умение *«Медика»* в первую очередь предназначено для врачевания людей, применение к его к любым ксеносам – серьёзный вызов. В случае с орками это искупает их природная выносливость, благодаря которой врачебные ошибки редко могут причинить им серьёзный вред или убить. Это же касается применения наркотиков и стимуляторов – созданные людьми препараты могут не действовать на орков или оказывать совершенно неожиданный эффект. Вы можете просто считать, что человеческие наркотики не оказывают воздействия на орка, если тот не пройдёт тест Выносливости, но ведущий может отступать от этого правила в зависимости от обстоятельств.

Схожие проблемы возникают с бионикой, протезами и кибернетическими имплантатами – в силу различий, как в анатомии, так и в подходе к технологическим устройствам (взаимодействие орков с которыми до сих пор остаётся предметов множества диких теорий). Проще говоря, предназначенная для людей бионика может не работать у орка так, как задумывалось или не работать вовсе, а подойдёт ли орку изготовленная людьми аугметика – решать ведущему.

Орочья «ауга» – совершено другое дело. Подобно тому, как человеческая бионика обычно не подходит оркам, творения зеленокожих не подходят людям. Тем не менее, у зеленокожих хватает изделий, чей функционал повторяет образцы человеческой бионики. В целом, персонажи-орки могут устанавливать себе орочьи версии обычной бионики (с разрешения ведущего). Такая «ауга» может быть только *низкого* или *обычного качества*, должна весить хотя бы вдвое больше человеческих аналогов и быть сплошь покрыта грубыми сварочными швами, болтами, поршнями и выхлопными трубами. Ведущий может запретить орку любую бионику, которую сочтёт неподходящей для зеленокожих – например, улучшение калькулуса логи, кортексный имплантат, направляющую матрицу, оружейный БМУ, писчие зубья или имплантат-волитор.

Налезет – наденем, не налезет – сломаем

Ещё один важный аспект – то, как орки используют технологии чуждого для них происхождения. У зеленокожих большие и неуклюжие руки, а потому им сложно пользоваться устройствами других рас, включая людей – переключатели и шкалы для них слишком малы. Телосложение орков не позволяет им нормально носить доспехи иных рас – в особенности, жёсткую броню, вроде панцирной или силовой. Зеленокожий просто не сможет втиснуться в доспех штурмовика, сделанный для человека. Подгонка снаряжения для орка – дело требовательное к расходам и искусству мастера-ремесленника. Сами орки не забивают себе голову такой ерундой – обычно им хватает «родного» снаряжения, а чужое им проще разобрать на запчасти и смастерить из них что-то своё. Например, если орк добудет доспех, в который не сможет влезть, он либо выбросить его, либо оторвёт и приспособит отдельные части, но не будет возиться с подгонкой.

Психология орков

«Орки никогда не проигрывают. Если мы побеждаем – мы побеждаем. Если мы умираем, то умираем в бою, и это не считается. Если мы убегаем, это тоже не считается, потому что мы ещё вернёмся!»

- расхожая орочья мысль

Телосложение орков делает их почти неубиваемыми, а склад ума превращает в чрезвычайно опасных воинов. Как отмечено выше, большинство знаний, которыми обладают зеленокожие, заложено в них генетически – орки попросту рождаются, уже зная, как воевать, разговаривать и заниматься другими полезными для их общества делами. Это порождает культуру, в которой очень малое место отводится на привычные другим обществам аспекты – всё, что оркам нужно, они уже знают и умеют, а потому могут заниматься тем, что им по душе. А больше всего по душе оркам ровно три вещи – скорость, шум и хорошая драка.

В частности, орочья тяга к насилию превосходит всё остальное – зеленокожие готовы драться по любому пустяку, где и когда угодно, наслаждаясь хаосом и упоением битвы и оплакивая её конец. Это одна из самых любопытных особенностей орков. Во многих воинских культурах галактики есть место для удовольствия, что приносит охота или победа, а умелые бойцы и охотники в почёте. Орки же одиноки в своей страсти к бою как к процессу, а не результату. Они мало заботятся о том, ждёт их победа или поражение – для существ, чьё представление о рае заключается в поле бесконечной битвы, разницы нет. Впрочем, склонность к войне ещё не значит, что орки бесстрашны. Хотя зеленокожие относятся к своим поражениям иначе, чем люди, они могут понять, когда приходит время бежать прочь. Сами орки объясняют это тем, что бегство от врага – это не поражения, ведь потом они вернутся и попробуют ещё раз. Бесспорная страсть к сражениям и почти полное отсутствие других желаний накладывает на орочью культуру интересный отпечаток.

Учитывая, как желанно и легкодоступно насилие – а обычные драки, вроде кабацких, наряду с другими, не менее жестокими занятиями, служат орком обыденным времяпровождением – многие орки ничего не хотят от этой жизни, кроме разве что бесконечных врагов и боёв. Такая простая удовлетворённость переполняет орочье общество, и лишь самые честолюбивые зеленокожие (как правило, становящиеся вождями) жаждут большего, что порождает распри и междоусобицы. Все противоречия решаются на месте во вспышках необузданного насилия (орки настолько крепки, что ранения и увечья, которые оставляют такие «дебаты», всегда малочисленны и быстро проходят), но в остальном общество зеленокожих лишено каких бы то ни было социальных пороков. Кроме того, орки почти неподвластны оскверняющему влиянию Хаоса и не подвержены соблазнам ересей, которые Империум вынужден столь жестоко карать.

Ещё одна грань орочьей психологии – это их псайкерские способности. Каждый орк почти бессознательно излучает фоновый психический шум, что усиливается в миг возбуждения. Вырабатываемое целой ватагой зеленокожих психическое поле порой вызывает оказывает необычное воздействие. Самое очевидное – в присутствии сородичей зеленокожие становятся решительнее, отчего многочисленные толпы орков сложно или почти невозможно обратить в бегство. Как ещё это коллективное психополе может воздействовать на орков – пока остаётся предметом споров; некоторые эффекты остаются очень редкими и диковинными, другие же – явными и частыми. Примером последнего может служить способность орочьих псайкеров («чудил») черпать мощь в этом поле и использовать её как оружие, поражая врагов зелёными молниями, сотканными из воплощённой орочьей свирепости.

В достаточно больших ордах, у которых находится достаточно честолюбивый командир (воевода или вождь, чей размер и уверенность в себе позволяют ему излучать более мощное поле), общий психический фон становится так силён, что среди орков появляются так называемые сумасброды (в том числе механьяки), наделённые научными и технологическими познаниями и готовые браться за самые странные дела, а банды обычных зеленокожих забывают о внутренних драках и ждут настоящих битв. Собравшаяся орда и её межзвёздный поход называются словом *война!*, которая обычно заканчивается лишь когда заканчиваются враги или гибнет вождь. В таком случае полчища рассыпаются, и орки возвращаются к обычной жизни, полной налётов и междоусобных войн между племенами и кланами.

Чуждый разум

Орки сильно отличаются от людей – в том числе и складом ума. Кроме врождённой жажды насилия, есть несколько иных странностей, что отличают разум орка от человеческого. Ниже описаны три самых значимых – все остальные лучше обсудить с ведущим.

Бойцы

Орки бесполы. Эти ксеносы размножаются спорами, что периодически выпускают их тела на протяжении всей жизни и в миг смерти, а потому понятие пола, что существует у множества иных рас, неприменимо к оркам и непонятно им. В этом разделе о зеленокожих всегда говорится в мужском роде, но это сделано просто для удобства – у орков нет полов, а значит и физиологических и психологических различий. Это, вкупе с воинственным мировоззрением и тем фактом, что это не люди, означает, что орка попросту невозможно соблазнить (даже если кому-то в голову придёт настолько безумная идея). Зеленокожим неприспособлены к этому, ни физически, ни психологически и не могут испытывать таких желаний.

Хаос и Гадость

Орки, служащие богам Хаоса, или попросту поддавшиеся оскверняющему влиянию Варпа, встречаются так редко, что о них почти никто не слышал. Проще говоря, Тёмным богам намного сложнее прельстить орка, а их тела куда устойчивее к воздействию Хаоса, чем человеческие, причины чему до сих пор точно не установлены. Орки не получают *очков порчи*.

Дурилы

Тем не менее, орки получают *очки безумия*. Орк, как и любое другое живое существо, может повредиться рассудком или полностью утратить его, пережив нечто ужасное. Впрочем, сородичам обычно нет дела до странностей насмотревшегося всяческих ужасов орка – они могут перемывать ему кости за спиной, но пока тот достаточно силён, чтобы запугать и поколотить любого, кто с ним не согласен, соплеменникам неважно, что он немного «поехавший». По-настоящему сумасшедшие орки – обычно их называют «дурилами» – уже совсем другое дело. Эти безумцы могут выкинуть что угодно – особенно, собравшись вместе. Обычно дурилы занимаются типично орочьими делами – например, собирают разный металлический хлам, чтобы «сварганить что-нибудь прикольное» – но делают это с ненормальной увлечённостью, а всё прочее время копаются в навозе, пытаясь сойти за сморчков, или часами пытаются переорать собственное эхо. Орки получают *очки безумия* по общим правилам, но они не действуют на них до тех, пока их не станет сто. Накопивший 100 *очков безумия* орк окончательно дуреет и выходит из игры.

Орки как персонажи игроков

Орки – сильные, крепкие, деятельные и свирепые существа. Это чужаки, которых ведёт жажда насилия и физическая необходимость утверждать свою силу и могущество над теми, кого они считают врагами. Сама природа таких персонажей во многом диктует то, как они должны действовать и вести себя. Поэтому такие герои рекомендуются лишь опытным игрокам, хорошо знакомым со вселенной **Warhammer 40000**, и создаются по иным правилам.

Чтобы создать персонажа-орка, игрок должен сперва заручиться согласием ведущего. Последнему стоит хорошо подумать о том, какие приключения и кампанию он собирается вести, прежде чем позволять кому-то играть орком. Это связано с нечеловеческой природой такого героя и его несравненной способностью выносить урон. Удел орков – насилие, они нужны для прямых и жестоких действий и совершенно не подходят для политических интриг, социального взаимодействия и тайных расследований. Наконец, они ксеносы, а потому персонажи пуританских взглядом не потерпят даже их присутствия, что создаёт дополнительные сложности. Тем не менее, причин, по которым орк может присоединиться к команде вольного торговца, можно насчитать великое множество – от союза от безысходности до, как ни странно, взаимной выгоды. И, конечно, появляются бесконечные варианты того, как орк по-настоящему стал частью команды, частью корабля, а остальные персонажи с этим смирились.

Если ведущий поразмыслил над вышеописанными сложностями и дал своё добро, вы можете создавать персонажа-орка. Это похоже на процесс создания обычного персонажа, но имеет несколько отличий. Ниже описаны необычные врождённые способности орков, отражающие их особенности, о которых шла речь выше. Наконец, для персонажа-орка нужно будет определить значения характеристик – это делается по тому же принципу, что у людей, но вместо универсальной формулы «25+2к10» у зеленокожих могут быть самые разные значения.

Характеристики орков

Как и в случае с людьми, характеристики персонажей-орков определяются одновременно. Впрочем, вместо универсальной формулы «25+2к10», что принята у людей, орки обладают своими показателями для каждой характеристики. Подробнее см. **таблицу 1-1 «Характеристики орков»**.

Изначальное количество ран: *количество ран* у орков равно удвоенному бонусу Выносливости плюс 1к5+1 для орксаров или удвоенному бонусу Выносливости плюс 1к5 для чудил. Увеличение бонуса Выносливости за счёт особенности *«Сверхъестественная Выносливость»* в данном случае не учитывается.

Изначальное количество очков судьбы: чтобы определить количество *очков судьбы* орка, бросьте к10. На 1-5 он получает одно *очко судьбы*, на 6-10 – два.

Таблица 1-1 «Характеристики орков»

Характеристика	2к10+
Ближний бой	2к10+35
Дальний бой	2к10+15
Сила	2к10+35
Выносливость	2к10+30
Ловкость	2к10+20
Интеллект	2к10+15
Восприятие	2к10+20
Сила воли	2к10+20
Общительность	2к10+15

Изначально, и орксар, и чудила обладают показателями Ближнего боя 2к10+25, а Дальнего – 2к10+10, но в эррате орксару эти показатели изменили на те, что приведены в таблице. Эрраты для дополнения ***«The Navis Primer»****, где описан чудила, нет, но логично предположить, что исправления характеристик для орксара, могут применяться и к чудиле, так как они оба орки. В остальном характеристики идентичны.*

Обучение или инстинкт?

Большая часть знаний, которыми обладает каждый орк – инстинктивные. Это скорее причуда генетики, чем плоды обучения, а потому вопрос, способны ли зеленокожие учиться и развиваться – далеко не праздный. Они набираются опыта или их врождённые навыки развиваются сами собой параллельно с возрастом и размерами? Вероятно, правда лежит где-то посередине – чем старше и больше орк, чем дольше он воюет и узнаёт новое, и тем ярче проявляются его врождённые склонности и физические особенности. Орочьи вожди определённо выделяется хитростью и беспощадностью в сравнении со своим подчинёнными, но никто не может с уверенностью сказать, были ли эти качества врождёнными чертами с самого начала или развились позже, когда орк стал крупнее и увереннее.

С точки зрения игровой механики различий нет – персонаж-орк так же получает *очки опыта* и тратит на улучшения характеристик, покупку умений и талантов (в том числе уникальных для орков). Сражаясь на множестве миров, зеленокожий становится сильнее и больше, а значит – и более смертоносным, как это всегда бывает с орками. Чем является такое развитие – настоящим обучением новому или усилением врождённых инстинктов – решать ведущему и игроку.

Особенности и способности

Ниже описаны общие для всех орков особенности и способности. Все персонажи-орки получают их с самого начала.

Расхожие умения

Врождённое, инстинктивное знание языка и культуры прописано у орков в генах, а воинственность – присущая им всем черта. Все орки получают умение *«Общие знания (Орки) (Инт)»*, *«Запугивание (Сил)»* и *«Знание языка (Орочий) (Инт)»* в качестве изученных базовых умений.

А ну работай! *(Make It Work)*

По причинам, до сих пор непостижимым для имперских учёных, в руках орков их снаряжение работает даже тогда, когда явно должно выйти из строя. Орочье оружие со свойством *«Ненадежное»* теряет это свойство в руках орка.

Здоровяк *('Ard)*

Орки необычно крепки, а их тела способны выдержать раны, что убили бы любого человека, и за считанные дни восстанавливаться даже после самых тяжёлых увечий и возвращаться в бой. Орки получают особенность *«Сверхъестественная Выносливость (×2)»* и *«Крепкий»*, а также таланты *«Железная челюсть»* и *«Стойкость кремня»*. Кроме того, организмы орков настолько выносливы, что все тесты *«Медики»*, предпринятые к оркам, получают бонус +20.

Кто сильнее, тот и прав *(Might Makes Right)*

У орков «размер» и «власть» – это почти синонимы. Самые крупные орки естественным образом становятся вожаками. Зеленокожие понимают, что уважение должно быть подкреплено силой. Имея дело с зеленокожими (другими орками, гретчинами, сморчками) орк может использовать умение *«Запугивание»* вместо *«Командования»*. Одним тестом можно подействовать на количество зеленокожих, не превышающее бонус Силы орка. На не-зеленокожих эта особенность не действует.

С чужаком не заговаривай *(Speak Not Unto The Alien)*

Этот персонаж – представитель инопланетной расы, которую прочие воспринимают со смесью страха и отвращения. Он настолько отличается от них телесно и духовно, что любое общение становится очень непростым делом.

Это существо считает все основанные на Общительности тесты, обращённые к представителям иных рас, сложнее на две ступени. Аналогично, представителя иных рас считают все направленные на этого персонажа тесты Общительности сложнее на две ступени. Эти штрафы не применяются в отношении тех, кому персонаж-ксенос доверяет (последнее слово за ведущим). Наконец, присутствие чужака на борту корабля беспокоит экипаж, вызывает слухи и ощутимое недовольство. Долгое присутствие персонажа-ксеноса на борту корабля снижает *боевой дух* на 2.

Создан для драки *(Made Fer Fightin')*

Битва – обычное состояние доля орка, что с рождения всего готов воевать. Орки получают таланты *«Яростный натиск»* и *«Выучка с ксеноружием (Орочье)»*. Чудилы также получают особенность *«Жестокий натиск»*.

Чувство локтя *(Mob Rule)*

В присутствии сородичей орки становятся более уверенными и жестокими, и их жажда насилия тем больше, чем больше орков находится рядом. За каждого дружественного орка в радиусе десяти метров, орк получает бонус +10 к тестам Силы воли, предпринятым для сопротивления эффектам *страха* и *подавления огнём*.

Чуждый Империуму *(Non-Imperial)*

Этот персонаж рос не среди людей, а потому очень мало знает об истории и культуре Империума. Законы, традиции, верования и суеверия Человечества для него неведомы и чужды. Такой персонаж получает штраф -10 на все тесты *«Общего»*, *«Учёного»* и *«Запретного знания»*, касающегося Империума.

Происхождение орков: кланы

Не все орки похожи – даже среди обычных бойцов, что составляют большинство зелёных орд, существуют свои различия. Группы, объединяющие орков по какому-то признаку, которые всегда можно встретить там, где есть орки, собирательно называют кланами. У зеленокожих из одного клана схожие склонности и вкусы. В какой-то мере, все орки принадлежат к одному из кланов и выказывают характерные для него пристрастия. Выберите один клан из описанных ниже и получите все положенные ему преимущества.

Гоффы

Как правило, этот клан составляют самые большие, свирепые и жестокие орки, известные своим размером, свирепостью и жестокостью. Гоффы не выносят других орков, считая склонности всех остальных кланов совершенно неорочьими.

Персонажи-гоффы получают +3 к Силе.

Злые солнца

Фанатеющие от скорости почти так же сильно, как от насилия, злые солнца обожают громкие, быстрые машины и часто копят зубы на байк или другую быстроходную развалюху, на которой можно будет быстрее всех добраться до врага.

Персонажи-злые солнца получают умения *«Вождение (Наземная техника) (Лов)»* и *«Техпользование (Инт)»*.

Змеекусы

Ещё большие дикари, чем все остальные орки, змеекусы отвергают высокие технологии в угоду традициям. Их название происходит от обряда инициации в ходе которого ядовитая змея должна цапнуть «юнца» (молодого орка). Зеленокожие настолько крепкие, что такой обряд не оказывает на них почти никакого воздействия – разве что делает орка более устойчивым к ядам.

Персонажи-змеекусы получают одно умение – *«Выживание (Инт)»*, *«Выслеживание (Инт)»* или *«Животноводство (Инт)»*, а также талант *«Сопротивляемость (Яды)»*.

Кровавые топоры

Этот клан, не пользующийся доверием других орков, перенял многие человеческие идеи и тактику – например, они применяют камуфляж и не раз торговали с людьми.

Орксары-кровавые топоры получают умение *«Общие знание (Империум) (Инт)»* или *«Маскировка (Лов)»*, а также +3 к Восприятию или Ловкости. Чудилы-кровавые топоры получают оба умения, но не бонус к характеристикам.

Плохие луны

Этот клан объединяет самых богатых и хвастливых орков. Огромные зубы, больше похожие на клыки и бивни, что орки используют вместо денег, у плохих лун растут быстрее чем у любых других зеленокожих, что делает их самыми богатыми и оборотистыми.

Плохие луны получают бонус +20 ко всем тестам *«Бартера»*, когда имеют дело с другими орками, и бонус +10 к тестам *приобретения*, когда имеют дело с орками-торговцами или пытаются добыть орочье снаряжение.

Смерточерепа

Не без причин поносимые как воры и мародёры всеми остальными орками, смерточерепа – очень суеверные грабители, с радостью обирающие павших (или невнимательных). Этот клан известен любовью к синей боевой раскраске – орки в целом и смерточерепа в том числе считают его цветом удачи.

Персонажи-смерточерепа получают умения *«Техпользование (Инт)»* или *«Ловкость рук (Лов)»*, а также талант *«Мелюзга»*. У таких орков всегда полно оберегов, а на лицах – синяя боевая раскраска. Всё это собирательно считается талисманом.

Происхождение орков: орк знает что!

В некоторой степени все орки обладают единым генетическим наследием, но у отдельных зеленокожих вложенные им знания определяют всю их жизнь – таких одержимых своим делом и очень полезных обществу мастеров называют «сумасбродами» (потому что другие орки считают их тронутыми). Также случается, что некоторые орки имеют врождённые склонности к определённому занятию.

● Персонажи-орксары могут выбрать один вариант из описанных ниже и получить все причитающиеся бонусы. Те варианты, что сами орки считают «сумасбродными», помечены этим словом, но это значит лишь то, что персонаж может быть немного слишком одержим своим делом и слегка маниакален.

● Персонажи-чудилы уже являются сумасбродами, потому не получают никакой выгоды от этой черты. Их псайкерские способности – и есть та генетическая особенность, что определяет их жизнь.

Водила

У некоторых орков есть врождённая тяга к всевозможной технике – они быстро учатся гонять на предельных скоростях. Водилы получают умение *«Вождение (Наземная техника) (Лов)»* или *«Пилотирование (Воздушные суда или Космические суда) (Лов)»*.

Зверобой

Незаменимые для выживания орочьего поселения в первые годы зверобои отлично умеют выслеживать добычу, а позже с успехом применяют своё мастерство против врагов. Такие орки получают умение *«Выслеживание (Инт)»*.

Механьяк (Сумасброд)

Расхожее среди орков врождённое умение мастерить разные механизмы и заставлять их работать. Такие орки получают +5 к Интеллекту и умение *«Техпользование (Инт)»*.

Док (Сумасброд)

Доками или сквиговалами называют бесценных для сородичей знатоков медицины. Такие орки получают +5 к Интеллекту и умение *«Медика (Инт)»*.

Сквиговод (Сумасброд)

Наделенные природной склонностью управляться с рабами и диким зверьём, сквиговоды (они же рабовладельцы) получают умение *«Животноводство (Инт)».*

Траппер

Помогающие зверобоям в первые годы жизни племени, трапперы отличают умеют расставлять ловушки и служат сородичам проводниками по самым опасным местам. Трапперы получают умение *«Выживание (Инт)»*.

Умения и таланты

*«Щас я вам покажу! Во мне сила **войны!**, и она готова обрушиться на вас!»*

– Орак Вжикбабах, орк-чудила

Орки сильно отличаются от людей и потому наделены собственными умениями и талантами. Как правило, их могут иметь только персонажи и NPC-орки, но ведущий может позволить не-орку взять такое умение – например, *«Общие знания (Орки)»* – как элитное улучшение, если сочтёт это уместным.

Умения

Ниже описано несколько новых специализаций для уже существующих умений, предназначенных для персонажей-орков.

Общие знания (Орки) (Инт)

Тип: продвинутое, следственное

Умение *«Общие знания»* позволяет исследователю в общих чертах представлять традиции, обычаи, суеверия, отдельных представителей и прочие сведения об определённом мире, группе, организации или расе. Специализация *«Орки»* добавляется к списку специализаций этого умения. Сам принцип его работы не меняется.

Орки: знание о «культуре» зеленокожих, их кастах, отношению к закону, основные сведения о кланах и природе орков.

Грамотность (Орочья) (Инт)

Тип: продвинутое

Поскольку устная и письменная речь у орков не совсем строго связаны, для того, чтобы читать и писать по-орочьи требуется отдельное умение. В остальном этот навык работает как обычно.

Орочья: это грубое глифовое письмо и фонетические руны годятся только для того, чтобы выражать самые простые идеи.

Знание языка (Орочий) (Инт)

Тип: продвинутое

Умение *«Знание языка»* используется для общения с другими существами на их языке. К списку специализаций этого умения добавляется специализация «Орочий». Сам принцип его работы не меняется.

Орочий: зеленокожие называют свой язык «лай», и он включает в себя слова, хрюканье, активное жестикулирование и жестоко покалеченные слова из других языков. Выучить «лай» несложно, но разговаривать на нём достаточно болезненно не столько из-за искажённых слов, сколько из-за того, что жесты, используемые в нём, могут нанести существенный вред человеческому телу.

Также у всех персонажей-орков есть умение *«Знание языка (Низкий готический)»*, хотя с точки зрения произношения и грамматики их речь просто чудовищна. У зеленокожих есть своя письменность, состоящая из грубых глифов, что обозначают кланы, выражают основные орочьи идеи и части их имён. Дополняют это письмо простые фонетические руны.

Таланты

Описанные ниже таланты предназначены для персонажей-орков и доступны им на разных этапах карьер «Орксар» и «Чудила».

Больше силы! *(Annuva Power)*

Требования: орк, таланты *«Сила войны!»* и *«Вы почти как орки»*

Чудила теперь может чувствовать ярость и жажду насилия, переполняющие не-орков. Хотя они не такие мощные, как энергия *войны!*, их тоже можно использовать как источник силы. При подсчёте пси-рейтинга, полученного благодаря таланту *«Сила войны!»,* каждые два союзных не-орка в радиусе пяти метров от чудилы считаются за одного орка. Такие приносящие бонус «не-орки» не должны иметь особенности *«Машина»*, и не могут быть дикими зверьми или мелкими оркоидами, вроде гретчинов, сквигов или сморчков.

Варпоголовый *(Warphead)*

Требования: орк, талант *«Сила войны!»*, пси-рейтинг 4, 20+ *очков безумия*

Повредившийся разумом чудила стал зависим от ощущений, что возникают при высвобождении его сил, но это помешательство удивительным образом даёт ему бо́льший контроль над ними. При каждом использовании **таблиц 1-10 «Головотряски»** и **1-8 «Эффекты выплеска силы»** чудила может изменить выпавший результат на количество своих *очков безумия*. Кроме этого, он получает бонус +20 ко всем взаимодействиям с дурилами (орками, у которых есть как минимум 10 *очков безумия* или же какое-то *психическое расстройство*). Также у чудилы появляется лёгкая навязчивая идея, выражающаяся в желании применять свои силы при любой возможности (см. раздел **«Виды психических расстройств»** на стр. 341-342 **«Основной книги правил»**).

Выучка с ксенооружием (Орочье) *(Xenos Weapon Proficiency (Ork))*

Требования: орк

Орки умеют обращаться с оружием с того мига, как вылезли из споры. Орк может использовать без штрафов стрелялы, пулялы, рубилы, большие рубилы и всё примитивное холодное оружие.

ВОЙНА! *(WAAAGH!)*

Требования: орк, Ближний бой 40, таланты *«Натиск берсерка»* и *«Яростный натиск»*

Орк бросается в рукопашную схватку с безоглядным пренебрежением к себе и пробивается сквозь ряды врагов как огромный ржавый нож сквозь масло. Если персонаж успешно поражает врага в ходе *натиска*, он может потратить свою *реакцию* на то, чтобы совершить одну дополнительную атаку со всеми бонусами и штрафами изначальной.

Враг *(Enemy)*

Специализации: Гоффы, Злые солнца, Змеекусы, Кровавые топоры, Плохие луны, Смерточерепа, Доки, Мехи, Орксары, Сквиговоды

Этот талант работает точно так же, как описано в **«Основной книге правил»**, просто к нему добавляются новые специализации, перечисленные выше. Упоминания «своего клана» в таблицах улучшений подразумевают тот клан, который персонаж-орк выбрал для себя во время создания. Указания на «любых орков» говорят, что выбрать можно не только клан, но и любую группу орков (например, орксары, доки и др.).

Все на одного *(More fer Me!)*

Требования: орк, Ближний бой 40

Сталкиваясь с многочисленными противниками, орки только радуются тому, что у них столько врагов. Сражаясь в меньшинстве, орк получает такой же бонус, какой его враги получают за *сплочение* (см. стр. 283 **«Основной книги правил»**) Этот бонус орк получает, даже если обладает талантом *«Мастер боя»*, что отнимает у врагов бонус за *сплочение*.

Вы почти как орки (*Da Nekst Best Fing)*

Требования: орк, особенность *«Чувство локтя»*

Орк начинает считать не-орков своими товарищами и может черпать уверенность и решимость в их присутствии. Определяя бонус к Силе воли за счёт особенности *«Чувство локтя»*, орк считает каждых двух не-орков в десяти метрах от себя за одного орка (такие приносящие бонус «не-орки» не должны иметь особенности *«Машина»*, и не могут быть дикими зверьми или мелкими оркоидами, вроде гретчинов, сквигов или сморчков).

Пример:

*Орксар Гракзог, что работает на людей, готовится вести абордажную группу на штурм вражеского судна. Вокруг нет других орков, но в пределах четырёх метров есть четыре человека. Благодаря таланту **«Вы почти как орки»**, Гракзог получает бонус +20 к тестам Силы воли, предпринятым против **страха** и **подавления огнём**. Ещё под ногами орксара путается шайка гретчинов, но эта мелкота не считается вне зависимости от наличия таланта.*

Громкий крик *(Da Big Shout)*

Требования: орк, Сила воли 35, пси-рейтинг 2, талант *«Сила войны!»*

Чудила понял, что может докричаться до других чудил через тёмную, холодную Пустоту. Он получает психическую технику *«Астральная телепатия»*, но применяя её, может передать сообщения не длиннее X+1 слов, где X равен бонусу Силы воли чудилы. Предпринимая *тест фокусировки мощи*, орк должен выкрикнуть своё сообщение как можно громче (игрок тоже может его выкрикнуть, если у него возникнет такое желание).

Зог! *(Oh Zog!)*

Требования: орк, таланты *«Сила войны!»* и *«Мелюзга»*

Чудила достиг достаточного контроля над своими силами, чтобы перенаправить опасности их использования на находящихся поблизости более слабых зеленокожих. После броска по **таблице 1-10 «Головотряски»** он может потратить *очко судьбы* для того, чтобы мгновенно убить одного из гретчинов, сквигов и сморчков, полученных при помощи таланта *«Мелюзга»*. Это существо взвизгивает и разлетается зелёными искрами, оставляя после себя облачко едкого дыма, а чудила не страдает от *головотряски*.

Куча силы! *(Lotsa Power!)*

Требования: орк, талант *«Сила войны!»*, Сила воли 40

Чудила увеличил свои возможности и научился использовать ещё больше энергии. В начале битвы до определения инициативы чудила может использовать этот талант, чтобы расширить радиус таланта *«Сила войны!»* на 5 + бонус Выносливости метров.

Мелюзга *(Runtz)*

Требования: орк

Орков постоянно окружают рабы и ручные звери, некоторые из которых рождаются из спор самого орка. У этого персонажа есть «свита» из всевозможной мелюзги. В свите столько существ, сколько раз орк приобретал этот талант. В свите могут быть боевые сквиги, гретчины и сморчки (в любых сочетаниях). Сморчки настолько мелкие и бесполезные, что считаются за половину существа. Если любой из спутников орка погибнет в бою или от дурного обращения (немало гретчинов погибло, случайно оказавшись там, куда надумал сесть их хозяин, или от того, что тот слегка не рассчитал силу пинка), его место займёт другой, как только ведущий сочтёт это уместным (например, когда персонаж в следующий раз окажется на поверхности планеты дольше чем на несколько часов). Мелюзга подчиняется приказам орка – нередко под страхом получить пинков. На мелюзгу работает правило *«Кто сильнее, тот и прав»*.

Игромеханические характеристики мелюзги см. в разделе **«Няньки, гретчины, сморчки и сквиги»**, стр. 13.

Неубиваемый здоровяк *(Ded 'Ard)*

Требования: орк, особенность *«Здоровяк»*, Выносливость 50

Орки очень живучи – порой они выживают даже после ран, что кажутся смертельными. Страдая от *кровотечения*, орк должен бросать проверку на смерть от *кровотечения* не каждый раунд, а каждые пять раундов. Кроме того, орк может заново проходить проваленные тесты Выносливости, предпринимаемые, чтобы не погибнуть в результате критического урона.

Няньки *(Minderz)*

Требования: орк, талант *«Сила войны!»*

В большинстве племён и банд с чудилами постоянно ходят так называемые «няньки» – большие, крепкие орки, чья задача – следить за чудилами, вести их на поле брани и удерживать их там, иногда даже силой направляя их в сторону врага, как ужасное и неуправляемое артиллерийское орудие.

Каждый раз, когда чудила выбирает этот талант, он получает одного няньку (см. стр. 14). Няньки сопровождают чудилу и подчиняются ему в пределах разумного – будучи зеленокожими, они подпадают под действие таланта *«Кто сильнее, тот и прав»*. Если чудила проваливает тест на сопротивление *страху* или *подавлению огнём*, нянька пытается взять его в *захват*, чтобы не дать сбежать или спрятаться. Если нянька погибает (впрочем, из-за непредсказуемой природы чудилы, стоит говорить не «если», а «когда»), чудила может при первой возможности (определяемой ведущим) бесплатно заменить его другим, подозрительно похожим на предыдущего.

Сверкающие сквиги *(Sparky Squigs)*

Требования: орк, таланты *«Сила войны!»* и *«Мелюзга»*

За чудилой постоянно следует рой мутировавших жужжащих сквигов, которые сверкают зловещим зелёным светом. Рой действует как небольшой накопитель энергии *войны!*. Свободным действием чудила может поглотить энергию, что хранится в рое, уничтожая его. Это даёт ему бонус +20 к следующему *тесту фокусировки мощи* в этом раунде. Новый рой сверкающих сквигов появится в течение 2к5 дней. Пока рой находится рядом с чудилой, все атаки псайкера в ближнем бою получают свойство *«Шокирующее»*.

Светящаяся палка *(Glowy Stick)*

Требования: орк, талант *«Сила войны!»*, Ближний бой 45, Сила воли 35

Едва сдерживаемая чудилой энергия просачивается в медный громоотвод, который тот постоянно таскает с собой. Посох чудилы или другое рукопашное оружие, которое он держит, получает свойство *«Психосиловое»*. Если у чудилы в руках нет рукопашного оружия, то эту особенность получают его атаки голыми руками.

Светящийся пузырь *(Glowy Bubble)*

Требования: орк, талант *«Сила войны!»*, Сила воли 40

Чудила окутан светящейся пульсирующей энергией, которая ослабляет удары и выстрелы его врагов. Она тускнеет вдали от кричащих и дерущихся орков, но если чудила окажется в гуще боя, эта энергия вспыхнет вновь безо всяких усилий с его стороны. Эта энергия считается для чудилы *укрытием*, хотя она не помогает ему прятаться, а, напротив, накладывает штраф -30 на все тестам *«Маскировки»*. В начале битвы поле этой энергии предоставляет чудиле и всем, кто находится за ним, *укрытие* с уровнем брони, равным пси-рейтингу чудилы. Это укрытие можно повредить по общим правилам, но чудила может обновить его, потратив полудействие и пройдя **серьёзный (+0) тест Силы воли**.

Связи *(Peer)*

Специализации: Гоффы, Злые солнца, Змеекусы, Кровавые топоры, Плохие луны, Смерточерепа, Доки, Мехи, Орксары, Сквиговоды

Этот талант работает точно так же, как описано в **«Основной книге правил»**, просто к нему добавляются новые специализации, перечисленные выше. Упоминания «своего клана» в таблицах улучшений подразумевают тот клан, который персонаж-орк выбрал для себя во время создания. Указания на «любых орков» говорят, что выбрать можно не только клан, но и любую группу орков (например, орксары, доки и др.).

Сила войны! *(Da Power Of WAAAGH!)*

Требования: орк, наличие пси-рейтинга

Орки используют психические техники не так, как имперские псайкеры (в основном, меньше сдерживаются, не заботятся о побочном ущербе и тонкости работы). Чудилы не могут использовать психосилы на *скованном уровне мощи* или *с нажимом*, но увеличивают свой пси-рейтинг на +1 за каждого орка, находящегося в пределах десяти метров. Дубль на костях также означает неприятности для чудилы, но вместо **таблицы 6-2 «Психические феномены»** со стр. 160 **«Основной книги правил»** и **таблицы 6-3 «Опасности Варпа»** со стр. 161 они используют **таблицу 1-9 «Странности»** на стр. 37 и **таблицу 1-10 «Головотряски»** на стр. 38 соответственно. К результатам бросков по этим таблицам чудила добавляет +5 за каждую единицу пси-рейтинга выше 3. Чудиле трудно подолгу удерживать накопленную энергии *войны!* (см. орочью дисциплину *«Война!»* на стр. 36). Пси-рейтинг чудилы не может быть больше 10.

Слушай меня, я тут самый большой *(Lissen Ta Me, Cos I'z Da Biggest)*

Требования: орк, особенность *«Кто сильнее, тот и прав»*, умение *«Запугивание»* на уровне +10.

Орки знают, как заставить себя уважать, и готовы стращать всех вокруг, даже не-орков. Орк может использовать своё правило *«Кто сильнее, тот и прав»* по отношению к любым другим союзникам, а не только другим зеленокожим. Кроме того, он может одним тестом подействовать на количество обладающих особенностью *«Кто сильнее, тот и прав»* союзников, равное десятикратному бонусу Силы.

Соперник *(Rival)*

Специализации: Гоффы, Злые солнца, Змеекусы, Кровавые топоры, Плохие луны, Смерточерепа, Доки, Мехи, Орксары, Сквиговоды

Этот талант работает точно так же, как описано в **«Основной книге правил»**, просто к нему добавляются новые специализации, перечисленные выше. Упоминания «своего клана» в таблицах улучшений подразумевают тот клан, который персонаж-орк выбрал для себя во время создания. Указания на «любых орков» говорят, что выбрать можно не только клан, но и любую группу орков (например, орксары, доки и др.).

Стреляй-стреляй-стреляй! *(Give it Sum Dakka!)*

Требования: орк, Сила 50, талант *«Бугрящиеся бицепсы»*

Орки всегда с увлечением палят из своих пушек, заставляя врагов прижимать головы. Орк может использовать действие *«Огонь на подавление»* в качестве полудействия, а не полного.

Хватит! *(Make It Stop!)*

Требования: орк, талант *«Сила войны!»*

Чудила ревёт от боли и ярости, пытаясь заглушить шум энергии в своей голове. В течение полного действия чудила изо всех сил сжимает свою голову или сворачивается калачиком. В этом раунде и в последующих, число которых равно Силе воли чудилы, он не получает прибавки к пси-рейтингу от находящихся поблизости существ.

Хорошая репутация *(Good Reputation)*

Специализации: Гоффы, Злые солнца, Змеекусы, Кровавые топоры, Плохие луны, Смерточерепа, Доки, Мехи, Орксары, Сквиговоды

Этот талант работает точно так же, как описано в **«Основной книге правил»**, просто к нему добавляются новые специализации, перечисленные выше. Упоминания «своего клана» в таблицах улучшений подразумевают тот клан, который персонаж-орк выбрал для себя во время создания. Указания на «любых орков» говорят, что выбрать можно не только клан, но и любую группу орков (например, орксары, доки и др.).

Через космос! *(Throo Da Kosmos)*

Требования: орк, талант *«Сила войны!»*, умение *«Психонаука+10»*.

Чудила научился заглядывать в глубины Варпа и проводить пустотные корабли мимо опасностей, что находятся в его глубинах. Чудила не знает ни ритуалов навигаторов, ни их искусства, а ведёт корабль скорее благодаря инстинкту, чем навыку.

Чудила может попытаться провести корабль через Варп по общим правилам, указанным в **«Основной книге правил»**, или же по правилам, описанным на стр. 26 дополнения **The Navis Primer**, но с некоторыми отличиями. Чудила не может вычислить предположительное время прибытия — считается, что он провалил этот тест с одной ступенью провала. Кроме этого, он не может и не считает нужным искать свет Астрономикона, и попросту получает штраф -20 ко всем тестам навигации в Варпе. К тому же у чудилы нет умения *«Навигация (Варп)»* – вместо этого он полагается на свои инстинкты, которые должны направить его к новому миру, ещё не знавшему войны с орками, и использует умение *«Выживание»* вместо *«Навигация (Варп)»* с теми же модификаторами и результатом.

Что не убивает, то не убивает *(Too ‘Ard Ta Care)*

Требования: орк, особенность *«Здоровяк»*, Выносливость 50

Такие глупости как сверхвысокие и сверхнизкие температуры, вакуум, яды, болезни или необходимость дышать редко доставляют оркам неприятности. Персонаж получает бонус +20 ко всем тестам Выносливости, предпринятым для того, чтобы бороться с воздействием жары, холода, вакуума, удушья, болезней, ядов и других вредных условий среды, что заставляют предпринимать тесты Выносливости.

Няньки, гретчины, сморчки и сквиги

Орки редко вступают в драку в одиночку, предпочитая с криками бросаться в бой целыми ордами. Даже те орксары, что покидают *войну!* ради своих целей, редко остаются в одиночестве надолго. Также у орков часто бывают «помощники» из зеленокожей мелкоты, вроде гретчинов и сквигов, чьи характеристики приведены ниже. Эти существа следуют за своими большими собратьями, пытаясь (обычно безрезультатно) не попадать им под ноги. Этих существ можно получить с помощью таланта *«Мелюзга»*. Профили сморчков не приведены – эти мелкие пакостники едва разумны, способны лишь пищать, тявкать и показывать неприличные жесты и слишком малы, чтобы кому-то повредить или сделать что-то толковое. Если это окажется важным, считайте сморчков *мелкими* существами, что могут носить примерно один килограмм груза и погибают от любого попадания.

Гретчины

Гретчины – мелкие и опасные лишь в больших количествах пакостники. Они служат оркам в обмен на то, что большие зеленокожие не убивают и не едят их (хотя случается всякое). Гретчины умеют стрелять лучше своих собратьев и слегка превосходят их умом, но это никак не помогает им подняться в обществе зеленокожих.

Гретчин								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СБ	Тов
20	35	15	2/18	44	33	35	16	24
Количество ран: 5				**Скорость** 3/6/9/18				
Общий БВ: 2				**Броня:** нет				

Умения: *«Бдительность (Вос)», «Тихое движение (Лов), «Поиск (Инт)», «Маскировка (Лов)», «Слежка (Лов)», «Уклонение (Лов)»*.

Таланты: *«Выучка с пистолетами (Примитивные, СБ)», «Выучка с рукопашным оружием (Примитивное)», «Обострённые чувства (Слух)»*.

Особенности: *«Чувство локтя», «Размер (Тощий)», «Сверхъестественная Выносливость (×2)»*.

Броня: нет.

Оружие: гретчин может стрелять из любого одноручного пистолета, но больше всего у них распространены пулялы. Оружие им должен дать персонаж-покровитель. Также у гретчинов всегда есть с собой нож-засапожник (1к5+1 Р).

Сквиги

В экосистеме зеленокожих существует бесчисленное количество подвидов сквигов, но многие из них схожи в общих чертах. Сквиг – это, в первую очередь, огромная, полная зубов пасть с длинным языком и ненасытным аппетитом. Дополняют облик существа мощные ноги и круглые глаза. Такие твари необычно прожорливы и могут есть всё, что влезет в их гротескно громадные глотки, и надкусывать всё остальное. Орки и гретчины часто держат сквигов как домашних зверей (в том числе мясных) – таким образом зеленокожие могут считаться одной из немногих рас, что умеют извлекать из сквигов какую-то пользу. Также некоторые орки обычно используют сквигов как ходячие кладовые – по крайней мере те, что не пытаются придумать как использовать это зверьё в бою.

Сквиг								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
35	-	35	4/22	33	08	30	25	-
Количество ран: 10				**Скорость** 3/6/9/18				
Общий БВ: 4				**Броня:** нет				

Умения: *«Бдительность (Вос)+10», «Выслеживание (Инт)+20».*

Таланты: *«Яростный натиск».*

Особенности: *«Зверь», «Размер (Тощий)», «Сверхъестественная Выносливость (×2)», «Улучшенное природное оружие (Укус)»**

Оружие: гротескно огромная пасть (1к10+6 Р, Разрывное, бонус Силы учтён, не считается Примитивным), также см. описание сквигобомбы.

Нянька

Орки часто относятся к чудилам настороженно, как из-за их странных способностей, так и из-за их неорочьей нелюбви к шуму и крикам. Няньки — это одновременно телохранители, сиделки и тюремщики, которые не дают чудилам шляться среди других орков и при необходимости заставляют этих псайкеров участвовать в битвах. Этих орков можно получить с помощью таланта *«Няньки»*.

Нянька								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
32	22	39	8/44	22	24	36	33	19
Количество ран: 10				**Скорость** 3/6/9/18				
Общий БВ: 8				**Броня:** броня из шкуры сквига (всё по 2)				

Умения: *«Бдительность (Вос)», «Общие знания (Война, Орки) (Инт)», «Запугивание (Сил)+10», «Знание языка (Орочий) (Инт)».*

Таланты: *«Крепкие бицепсы», «Выучка с экзотическим оружием (Палка-хваталка)», «Яростный натиск», «Сопротивляемость (Психические техники)», «Нейтрализация», «Выучка с ксеноружием (Орочье)», «Стойкость кремня».*

Особенности: *«Жестокий натиск», «Клан» (такой же, как у чудилы), «Следи за ним»†, «А ну работай», «Кто сильнее, тот и прав», «Чувство локтя», «Крепкий», «Сверхъестественная Выносливость (×2)».*

Броня: броня из шкуры сквига (всё по 2).

Оружие по умолчанию: палка-хваталка (рукопашное; 2 м; 1к10+3 У; ББ 0; Шокирующее, Обездвиживающее), рубило (1к10+4 Р; ББ 2; Несбалансированное), стреляло (20 м; 1/3/–; 1к10+4 У; ББ 0; Маг 18; ПД; Неточное).

Снаряжение: полные карманы пуль (два магазина к стрелялу), несколько зубов, особая шапка или волосяные сквиги.

†**«Следи за ним»**: няньке поручено следить за чудилой, и он прилагает все усилия, чтобы оставаться не дальше пяти метров от своего подопечного, а также отказывается отходить от него (особенно по просьбе самого чудилы), если только не был убеждён тестом *«Запугивания»* по правилам особенности *«Кто сильнее, тот и прав»* (см. стр. 7) или другими насильственными формами убеждения.

«Бесконечные войны и нашествия, что ведут орки, терзают всю галактику. Эта раса насколько прочно связана с войной, что сама идея мира для них непостижима. С ними нельзя договориться, с ними нельзя торговать – разве что продавать оружие, которое они неминуемо обратят против того, кто пытался подкупить их. Всей душой я молю о какой-нибудь чудовищной катастрофе, что истребила бы зеленокожих на корню, ибо страшусь что иначе галактикой будут править они, а не мы»

- Ксантий, верховный лорд Терры

Орксар

«Эй! Слушать, когда я говорю! С'час мы пойдём на тот корабль, разнесём его и перебьём всех, кто будет с нами драться, а п'том вернёмся назад и п'летим домой. Покажем им. Вы всё поняли, мелкота людская? Хорошо. А теперь, все вместе – ВОЙНА!»

- Горгал Головолом

Орки всё больше и больше беспокоят исследователей Коронуса и властей соседней Каликсиды. Однако кое-кто видит в растущих ордах зеленокожих новые возможности – среди появляющихся здесь ксеносов много орксаров, за хорошую плату готовых наняться на службу к кому угодно. Хотя вместо денег у орков в ходу их собственные зубы, орксары понимают, чего стоит та или иная вещь, и часто требуют плату оружием или чем-то другим, что они считают полезным.

Люди обычно нанимают орксаров по одному – собирать вокруг себя целую ватагу зеленокожих слишком рискованно, что бы не стояло на кону, и даже вольные торговцы не пойдут на такое. Тем же, кто готов воспользоваться услугами орксара, лучше всегда держать его чем-то занятым, потому что скучающий зеленокожий на борту корабля – это очень опасно. Обычные орксары служат свирепыми надзирателями, бойцами и оружием устрашения, ведь орки рады заниматься чем угодно, пока получают обещанную плату и могут предаваться насилию.

Орксары мыслят шире большинства сородичей и способны видеть в не-зеленокожих кого-то кроме врагов – нередко они даже могут выучить чужой язык. Многие орксары обожают одеваться как пираты или флотские офицеры, дополняя такой гардероб кожей сквигов и трофейной броней. Холодное оружие они подбирают по принципу «чем больше, тем лучше» – их рубило может одним сокрушительным ударом повергнуть любого врага. Стрелковое оружие тоже повинуется похожему принципу – «чем громче, тем лучше». Орки часто говорят, что их пушки «самые стрелючие» и «много палят».

Никто не скажет, сколько может прожить орк – говорят, что они продолжают жить и расти десятилетиями или даже веками, пока не погибнут в бою, год от года становясь всё больше и покрываясь всё новыми шрамами. Некоторые орки, занесённые в Коронус непредсказуемыми волнами Варпа – ветераны, у которых за плечами столетия безостановочного насилия. Таких немногочисленных зеленокожих охотно берут наёмниками и ценят за силу и габариты, недостижимые неаугметированным человеком, а также стойкость, которой они порой превосходят могучих Адептус Астартес.

Начальные умения, таланты и снаряжение

Начальные умения: *«Бартер (Тов)», «Бдительность (Вос)», «Кутёж (Вын)», «Общие знания (Война) (Инт)», «Знание языка (Низкий готический) (Инт)».*

Начальные таланты: *«Выучка с ручным оружием (Примитивное, СБ)», «Выучка с пистолетами (Примитивные, СБ)», «Выучка с рукопашным оружием (Всё)», «Связи (Свой клан)».*

Начальное снаряжение: стреляло *обычного качества* или пуляло *хорошего качества*, рубило *лучшего качества* или большое рубило *хорошего качества*, орочий пустотный костюм, куртка и штаны из шкуры сквига, трофейный шлем или череп, 1к5 зубов.

Улучшения характеристик орксара				
Характеристика	**Простой**	**Средний**	**Отточенный**	**Предельный**
Ближний бой	100	250	500	750
Дальний бой	250	500	750	1000
Сила	100	250	500	750
Выносливость	100	250	500	750
Ловкость	250	500	750	1000
Интеллект	250	500	750	1000
Восприятие	500	750	1000	2500
Сила воли	500	750	1000	2500
Общительность	500	750	1000	2500

Улучшения орксара на ранге I			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Бартер	200	Умение	-
Бдительность	100	Умение	-
Вождение (Наземная техника)	200	Умение	-
Вождение (Шагоход)	200	Умение	-
Выживание	200	Умение	-
Знание языка (Низкий готический)	200	Умение	-
Кутёж	100	Умение	-
Общие знания (Война)	100	Умение	-
Амбидекстрия	200	Талант	Ловкость 30
Выучка с пистолетами (Примитивное)	100	Талант	-
Выучка с пистолетами (СБ)	200	Талант	-
Выучка с рукопашным оружием (Всё)	500	Талант	-
Выучка с ручным оружием (Примитивное)	100	Талант	-
Выучка с ручным оружием (СБ)	200	Талант	-
Выхватить оружие	500	Талант	-
Крепкое телосложение (×2)	200	Талант	-
Связи (Свой клан)	200	Талант	Общительность 30
Сопротивление (Жара)	200	Талант	-
Сопротивление (Токсины)	200	Талант	-
Сопротивление (Холод)	200	Талант	-
Жестокий натиск	500	Особенность	-

Улучшения орксара на ранге 2			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Запретное знание (Ксеносы)	300	Умение	-
Запугивание+10	100	Умение	Запугивание
Знание языка (Орочий)+10	200	Умение	Знание языка (Орочий)
Кутёж+10	100	Умение	Кутёж
Общие знания (Война)+10	200	Умение	Общие знания (Война)
Общие знания (Империум)	300	Умение	-
Общие знания (Орки)+10	200	Умение	Общие знания (Орки)
Уклонение	200	Умение	-
Быстрая перезарядка	200	Талант	-
Выучка с тяжёлым оружием (СБ)	200	Талант	-
Выучка с экзотическим оружием (Большое стреляло)	200	Талант	-
Выучка с экзотическим оружием (Горелка)	200	Талант	-
Выучка с экзотическим оружием (Ракетница)	200	Талант	-
Крепкие бицепсы	300	Талант	Сила 45
Крепкое телосложение (×2)	200	Талант	-
Мелюзга	300	Талант	Орк
Парное оружие (Рукопашное)	300	Талант	Ближний бой 35, Ловкость 35
Пугающий голос	300	Талант	-
Сокрушающий удар	500	Талант	Сила 40
Стальные нервы	300	Талант	-

Улучшения орксара на ранге 3			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Бдительность+10	100	Умение	Бдительность
Вождение (Наземная техника)+10	200	Умение	Вождение (Наземная техника)
Вождение (Шагоход)+10	200	Умение	Вождение (Шагоход)
Выживание+10	200	Умение	Выживание
Запугивание+20	200	Умение	Запугивание+10
Командование	300	Умение	-
Кутёж+20	200	Умение	Кутёж+10
Общие знания (Имперская Гвардия)	300	Умение	-
Вы почти как орки	300	Талант	Орк, Чувство локтя
Выучка с тяжёлым оружием (Болтерное)	300	Талант	-
Выучка с экзотическим оружием (Любое орочье)	500	Талант	-
Декаданс	100	Талант	Выносливость 30
Закалённый	200	Талант	Выносливость 40
Искушённый	300	Талант	Сила воли 30
Крепкий орешек	200	Талант	Сила воли 40
Крепкое телосложение (×2)	200	Талант	-
Мелюзга	300	Талант	Орк
Слушай меня, я тут самый большой	500	Талант	Орк, Кто сильнее, тот и прав, Запугивание+10
Сопротивление (Страх)	300	Талант	-
Что не убивает, то не убивает	500	Талант	Орк, Здоровяк, Выносливость 50

Улучшения орксара на ранге 4			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Бартер+10	200	Умение	Бартер
Запретное знание (Ксеносы)+10	300	Умение	Запретное знание (Ксеносы)
Знание языка (Орочий)+20	200	Умение	Знание языка (Орочий)+10
Командование+10	300	Умение	Командование
Общие знания (Война)+20	200	Умение	Общие знания (Война)+10
Общие знания (Орки)+20	200	Умение	Общие знания (Орки)+10
Пилотирование (Авиация)	300	Умение	-
Безоружный воин	500	Талант	Ближний бой 35, Ловкость 35
Быстрая атака	500	Талант	-
Выучка с тяжёлым оружием (Одно любое) (×2)	300	Талант	-
Выучка с экзотическим оружием (Любое орочье)	500	Талант	-
Двойной удар	500	Талант	Ловкость 40, Парное оружие (Рукопашное)
Крепкое телосложение (×2)	200	Талант	-
Мелюзга (×2)	300	Талант	Орк
Неубиваемый здоровяк	500	Талант	Орк, Здоровяк, Выносливость 50
Парное оружие (Стрелковое)	500	Талант	Дальний бой 35, Ловкость 35
Талантливый (Запугивание)	200	Талант	-
Чуткий сон	200	Талант	Восприятие 30

Улучшения орксара на ранге 5			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Бдительность+20	200	Умение	Бдительность+10
Вождение (Наземная техника)+20	200	Умение	Вождение (Наземная техника)+10
Вождение (Шагоход)+20	200	Умение	Вождение (Шагоход)+10
Выживание+20	200	Умение	Выживание
Знание языка (Низкий готический)+10	200	Умение	Знание языка (Низкий готический)
Командование+10	300	Умение	Командование
Общие знания (Имперская Гвардия)+10	300	Умение	Общие знания (Имперская Гвардия)
Пилотирование (Персональное)	300	Умение	-
Уклонение+10	200	Умение	Уклонение
Крепкое телосложение (×2)	200	Талант	-
Натиск берсерка	500	Талант	-
Неистовство	800	Талант	-
Размер (Массивный)	300	Особенность	Сила 50, Выносливость 50
Связи (Любые орки)	200	Талант	Общительность 30
Стреляй-стреляй-стреляй!	500	Талант	Орк, Сила 50, Бугрящиеся бицепсы

Улучшения орксара на ранге 6			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Запретное знание (Ксеносы)+20	300	Умение	Запретное знание (Ксеносы)+10
Карабканье	200	Умение	-
Общие знания (Империум)+10	300	Умение	Общие знания (Империум)
Пилотирование (Авиация)+10	300	Умение	Пилотирование (Авиация)
Пилотирование (Космические корабли)	300	Умение	-
Все на одного	500	Талант	Орк, Ближний бой 40
Выучка с зажигательным оружием (Всё)	500	Талант	-
Двойная команда	200	Талант	-
Железная дисциплина	500	Талант	Сила воли 30, Командование
Зачищай и очищай!	500	Талант	Выучка с зажигательным оружием (Всё)
Крепкое телосложение (×2)	200	Талант	-
Мастер боя	500	Талант	Ближний бой 30
Мастер пистолетов	500	Талант	Дальний бой 40, Парное оружие (Стрелковое)
Мелюзга	500	Талант	-
Мощный выстрел	500	Талант	Дальний бой 40
Стрельба от бедра	500	Талант	Дальний бой 40, Ловкость 40
Талантливый (Одно любое умение)	200	Талант	-
Уверенный удар	500	Талант	Ближний бой 30
Сверхъестественная Сила	800	Особенность	Размер (Массивный)

Улучшения орксара на ранге 7			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Бартер+20	200	Умение	Бартер+10
Командование+20	300	Умение	Командование+10
Общие знания (Имперская Гвардия)+20	300	Умение	Общие знания (Имперская Гвардия)+10
Пилотирование (Персональное)+10	300	Умение	Пилотирование (Персональное)
Плаванье	200	Умение	-
Бесстрашие	500	Талант	-
Боевая ярость	500	Талант	Неистовство
Боевое чутьё	500	Талант	Восприятие 40
В пасти ада	500	Талант	Железная дисциплина
Калечащий удар	500	Талант	Ближний бой 50
Крепкое телосложение (×2)	200	Талант	-
Мастер клинка	500	Талант	Ближний бой 30
Молниеносная атака	500	Талант	Быстрая атака
Молниеносные рефлексы	500	Талант	-
Последний герой	500	Талант	Стальные нервы
Связи (Любые орки) (×2)	200	Талант	Общительность 30
Страх (1)	1000	Особенность	Сверхъестественная Сила, Размер (Массивный), Запугивание+10

Улучшения орксара на ранге 8			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Карабканье+10	200	Умение	Карабканье
Общие знания (Империум)+20	300	Умение	Общие знания (Империум)+10
Пилотирование (Авиация)+20	300	Умение	Пилотирование (Авиация)+10
Пилотирование (Космические корабли)+10	300	Умение	Пилотирование (Космические корабли)
Плавание+10	200	Умение	Плаванье
Безоружный мастер	500	Талант	Ближний бой 45, Ловкость 40, Безоружный воин
ВОЙНА!	500	Талант	Орк, Ближний бой 40, Натиск берсерка, Яростный натиск
Выучка с пистолетами (Все)	500	Талант	-
Выучка с ручным оружием (Всё)	500	Талант	-
Выучка с тяжёлым оружием (×2)	200	Талант	-
Двойной выстрел	500	Талант	Ловкость 40, Парное оружие (Стрелковое)
Контратака	500	Талант	Ближний бой 40
Мелюзга	500	Талант	-
Сопротивление (Психосилы)	200	Талант	-
Спринт	500	Талант	-

Чудила

*«Знаешь, есть одна штука, которая исходит от всех орков. Она всюду вокруг нас и держит космос целым. Она называется **война!**, и именно она делает орка орком. Она растёт вместе с нами и становится сильнее, когда мы дерёмся и побеждаем. А когда много, очень много орков собираются в одном месте, начинают происходить всякие разные вещи. Типа очень больших войн, да!»*

– варпоголовый Огбад

Начальные умения, таланты и снаряжение

Начальные умения: *«Бдительность (Вос)», «Общие знания (Война) (Инт)», «Психонаука (Вос)», «Знание языка (Низкий готический) (Инт)», «Выживание (Инт)».*

Начальные таланты: *«Связи (Свой клан)», «Пси-рейтинг (1)», «Сила "Войны!"».*

Начальное снаряжение: медный громоотвод, жилет и штаны из шкуры сквига, яркая одежда, вычурная шапка, набор костей и черепов побеждённых врагов, мешочек с ингредиентами для ритуалов.

И орки, и псайкеры весьма непредсказуемы, а чудилы вобрали в себя всю непредсказуемость как орков, так и одарённых силами Варпа. Энергия *войны!*, связывающая всех орков, одаряет использующих её проявления чудил чертами, сильно отличающимися от тех, что присущи скованным жёсткой дисциплиной имперским астропатам и другим санкционированным псайкерам. Вместо того, чтобы достигать мастерства в определённых сферах своего таланта, чудилы зачастую просто позволяют способностям проявляться, уповая лишь на силу своей воли и удачу, дарованную Горком (или, возможно, Морком). Конечно же, у такого подхода будут последствия. Хотя зеленокожие псайкеры не привлекают внимание хищников Варпа, как человеческие и эльдарские, были случаи, когда чудилы самовоспламенялись, взрывались или просто стирались из бытия. Впрочем, эти опасности не пугают чудил, напротив, некоторые используют свои силы ещё чаще в надежде обнаружить что-то новенькое.

Чудилы черпают свои силы в присутствии других орков, и становятся могущественнее в центре орды своих сородичей. Однако большинство вольных торговцев безо всякой радости относятся к мысли о *таком* количестве *таких* пассажиров, так что кроме чудил на борту пустотного корабля могут оказаться разве что их няньки да пара-тройка других сородичей. Будет ли чудила испытывать чувство облегчения от долгожданной тишины или же разочарование от ограниченности своих возможностей, зависит от конкретного орка и его настроения.

Улучшения характеристик чудилы

Характеристика	Простой	Средний	Отточенный	Предельный
Ближний бой	250	500	750	1000
Дальний бой	500	750	1000	2500
Сила	100	250	500	750
Выносливость	100	250	500	750
Ловкость	500	750	1000	2500
Интеллект	250	500	750	1000
Восприятие	250	500	750	1000
Сила воли	100	250	500	750
Общительность	500	750	1000	2500

Улучшения орка-чудилы ранга 1			
Улучшение	**Стоимость**	**Тип**	**Требования**
Общие знания (Пространство Коронус)	200	Умение	-
Психонаука	200	Умение	-
Выучка с рукопашным оружием (Всё)	500	Талант	-
Мелюзга	200	Талант	Орк
Няньки (x2)	500	Талант	Орк, Сила войны!
Обострённые чувства (Обоняние)	200	Талант	-
Психическая техника (x2)	200	Талант	-
Связи (Любые орки)	100	Талант	-
Сопротивляемость (Жара)	200	Талант	-
Сопротивляемость (Холод)	200	Талант	-
Сопротивляемость (Яд)	200	Талант	-
Хватит!	500	Талант	Орк, Сила войны!

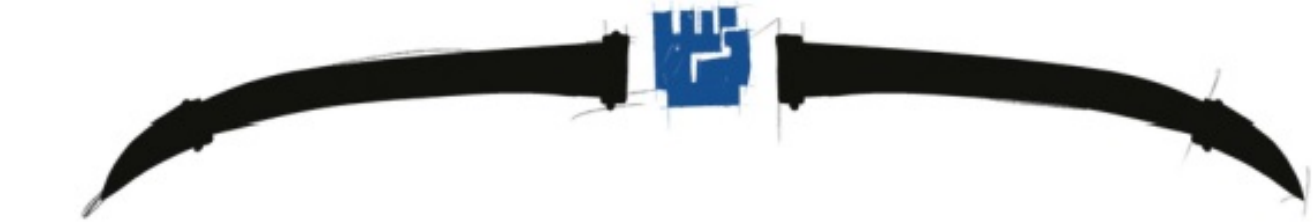
Улучшения орка-чудилы ранга 2			
Улучшение	**Стоимость**	**Тип**	**Требования**
Вождение (Наземный транспорт)	200	Умение	-
Запретное знание (Ксеносы)	200	Умение	-
Знание языка (Орочий)+10	100	Умение	Знание языка (Орочий)
Кутёж	100	Умение	-
Общие знания (Империум)	200	Умение	-
Психонаука+10	200	Умение	Психонаука
Уклонение	200	Умение	-
Быстрое выхватывание	300	Талант	-
Выучка с экзотическим оружием (Любое орочье)	200	Талант	-
Крепкое телосложение (x2)	200	Талант	-
Психическая техника (x2)	300	Талант	-
Пугающий голос	300	Талант	-
Сверкающие сквиги	400	Талант	Орк, Сила войны!, Мелюзга
Стальные нервы	300	Талант	-
Жестокий натиск	500	Особенность	-

Улучшения орка-чудилы ранга 3			
Улучшение	**Стоимость**	**Тип**	**Требования**
Бдительность+10	100	Умение	Бдительность
Запугивание+10	200	Умение	Запугивание
Общие знания (Война)+10	100	Умение	Общие знания (Война)
Общие знания (Орки)+10	100	Умение	Общие знания (Орки)
Психонаука+20	200	Умение	Психонаука+10
Вы почти как орки!	300	Талант	Орк, Чувство локтя
Закалённый	200	Талант	Выносливость 40
Крепкий орешек	200	Талант	Сила воли 40
Крепкое телосложение (x2)	300	Талант	
Куча силы!	500	Талант	Орк, Сила войны!, Сила воли 40
Мелюзга	300	Талант	Орк
Пси-рейтинг 2	200	Талант	Пси-рейтинг 1
Психическая техника	300	Талант	
Сокрушающий удар	500	Талант	Сила 40
Сопротивляемость (Страх)	300	Талант	
Через космос	500	Талант	Орк, Сила войны!, Психонаука+10
Что не убивает, то не убивает	500	Талант	Орк, Здоровяк, Выносливость 50

Улучшения орка-чудилы ранга 4			
Улучшение	**Стоимость**	**Тип**	**Требования**
Запретное знание (Варп)	200	Умение	-
Запретное знание (Ксеносы)+10	200	Умение	Запретное знание (Ксеносы)
Запретное знание (Псайкеры)	200	Умение	-
Знание языка (Орочий)+20	200	Умение	Знание языка (Орочий)+10
Командование	300	Умение	-
Общие знания (Война)+20	200	Умение	Общие знания (Война)+10
Общие знания (Орки)+20	200	Умение	Общие знания (Орки)+10
Больше силы!	300	Талант	Орк, Сила войны!, Вы почти как орки
Громкий крик	500	Талант	Орк, «Сила войны!, пси-рейтинг 2, Сила воли 35
Зог!	400	Талант	Орк, Сила Войны!, Мелюзга
Крепкое телосложение (х2)	300	Талант	-
Неубиваемый здоровяк	500	Талант	Орк, Здоровяк, Выносливость 50
Няньки (х2)	500	Талант	Орк, Сила войны!
Психическая техника (х2)	400	Талант	-

Улучшения орка-чудилы ранга 5			
Улучшение	**Стоимость**	**Тип**	**Требования**
Бдительность+20	200	Умение	Бдительность+10
Уклонение+10	200	Умение	Уклонение
Вождение (Наземный транспорт)+10	200	Умение	Вождение (Наземный транспорт)
Запугивание+20	200	Умение	Запугивание+10
Знание языка (Низкий готический)+10	200	Умение	Знание языка (Низкий готический)
Крепкое телосложение (х2)	300	Талант	-
Мелюзга	300	Талант	Орк
Пси-рейтинг 3	500	Талант	Пси-рейтинг 2
Психическая техника	500	Талант	-
Светящаяся палка	500	Талант	Орк, Сила войны!, Ближний бой 45, Сила воли 35
Сопротивляемость (Психические техники)	200	Талант	-
Размер (Массивный) (4)	300	Особенность	-

Улучшения орка-чудилы ранга 6			
Улучшение	**Стоимость**	**Тип**	**Требования**
Запретное знание (Ксеносы)+20	200	Умение	Запретное знание (Ксеносы)+10
Карабканье	100	Умение	-
Общие знания (Империум)+10	200	Умение	Общие знания (Империум)
Бастион железной воли	500	Талант	Пси-рейтинг, Могучий разум, Сила воли 40
Железная дисциплина	500	Талант	Сила воли 30, Командование
Искушённый	200	Талант	Сила воли 30
Крепкое телосложение (х2)	200	Талант	-
Натиск берсерка	500	Талант	-
Непреклонный	500	Талант	Сила воли 30, Сопротивляемость (Психические техники)
Психическая техника (х2)	500	Талант	-
Светящийся пузырь	500	Талант	Орк, Сила войны!, Сила воли 40
Связи (Любые орки)	300	Талант	-
Талантливый (Психонаука)	200	Талант	-
Чувство Варпа	300	Талант	Пси-рейтинг, Психонаука, Восприятие 30
Сверхъестественная Сила (х2)	800	Особенность	Размер (Массивный) (4)



Улучшения орка-чудилы ранга 7			
Улучшение	**Стоимость**	**Тип**	**Требования**
Командование +10	300	Умение	Командование
Плавание	100	Умение	
Боевое чутьё	300	Талант	Восприятие 40
Быстрая атака	500	Талант	
Калечащий удар	500	Талант	Ближний бой 50
Крепкое телосложение (x2)	500	Талант	
Мелюзга	500	Талант	Орк
Молниеносные рефлексы	500	Талант	
Пси-рейтинг 4	500	Талант	Пси-рейтинг 3
Психическая техника	500	Талант	
Связи (Безумцы)	200	Талант	
Связи (Любые орки)	200	Талант	
Улучшенное варп-чувство	500	Талант	Чувство Варпа
Страх (1)	1000	Особенность	Размер (Массивный) (4), Сверхъестественная Сила, Запугивание+10

Улучшения орка-чудилы ранга 8			
Улучшение	**Стоимость**	**Тип**	**Требования**
Карабканье+10	200	Умение	Карабканье
Командование+20	200	Умение	Командованье+10
Общие знания (Империум)+20	300	Умение	Общие знания (Империум)+10
Плавание+10	200	Умение	Плавание
Трёп	300	Умение	-
Безоружный мастер	500	Талант	Ближний бой 45, Ловкость 40, Безоружный воин
В пасти Ада	500	Талант	Железная дисциплина
Варпоголовый	1000	Талант	Орк, Сила войны!, пси-рейтинг 4, 20+ очков безумия
Контратака	500	Талант	Ближний бой 40
Крепкое телосложение (x2)	500	Талант	-
Мелюзга	500	Талант	-
Молниеносная атака	500	Талант	Быстрая атака
Психическая техника (x2)	500	Талант	-
Спринт	200	Талант	-

Коммандо

«У людёв вкруг базы стены и всё такое. Так вот, я подкрадусь к стене, оч' тихо, и взорву её бомбами. Тогда будет дыра, чтобы вы могли пройти. Так вот, когда услышите, как что-то бабахнуло, бегите вперед, потому что в стене будет дыра. Понятно?»

- коммандо Тихоскальп объясняет план остальным оркам

Мало кто может счесть орков расой, способной на скрытные и тонкие действия. Большинство орков тоже так о себе не думает. Коммандос – это исключение, что лишь подтверждает правило. Они встречаются очень редко – вплоть до того, что офицеры Имперской Гвардии порой отказывают верить в их существование – но служат примером нетипичных орков, отличающихся от безумных свирепых чудовищ, которыми их привыкло считать большинство людей.

Многие коммандос происходят из клана Кровавых топоров – они умеют применять камуфляж, действовать скрытно, устраивать засады и владеют иными тактиками людей. Несмотря природную воинственность и прямолинейность орков, из коммандос получаются отличные лазутчики, партизаны и мастера психологической войны – не в последнюю очередь потому что мало кто готов поверить, что зеленокожие могут быть лазутчиками, партизанами и мастерами психологической войны. Потрясение и ужас от их действий так велики, что даже маленький коммандо (хотя «маленький» – относительно понятие, когда мы говорим об орках) с самым простым оружием способен справиться с множеством врагов. В рукопашной схватке орки безжалостны, а их враги редко могут вовремя остановить столь свирепых зверей. А уж мысль о том, что такое чудовище может незаметно появиться у вас за спиной – определённо не та, что придётся по душе любому солдату.

Всё усугубляется тем, что орки понимают – подкрадываться в стан врага и незаметно минировать всё вокруг бывает не только весело, но и очень полезно. Потому среди коммандос много знатоков подрывного дела, способных пробивать дыры в бункерах и устанавливать ловушки, пользуясь грубой, но эффективной взрывчаткой, что производят мехи. Любовь коммандос к взрывам – это вопрос не только тактической необходимости, но и соперничества – они нередко соревнуются, выясняя, кто сможет подобраться ближе всех, заложить самую мощную бомбу или устроить самый грандиозный взрыв, незаметно для чужих глаз. Как бы коммандос не любили скрываться в тени, они – тоже орки, и не могут пройти мимо искушения устроить славный бабах.

Многие коммандос подходят к своему ремеслу очень серьёзно – они даже разрисовывают тела и одежду камуфляжными узорами (необязательно в подходящие цвета – из-за этого их маскировка имеет поразительно переменчивую эффективность), отказываются от того снаряжения, без которого можно обойтись, и даже марают оружие грязью и копотью, чтобы скрыть красноречивый блеск. Их тяга к скрытным действиям в обществе, что едва ли понимает саму идею «скрытности», выливается в попытки быть невидимками – прятаться за горами мусора, и всегда шагать как можно тише. Другие орки либо не замечают коммандос, либо не обращают на них внимания – стало быть, коммандос предоставлены сами себе всё время, пока им не придёт охота наброситься на кого-то из засады.

Коммандос-наёмники всегда в большой цене. Почти все они – выходцы из Кровавых топоров, что готовы работать на людей и принимать плату человеческим снаряжением. Не меньшую роль играет понимание ими тактики скрытных действий – это делает их более удобными соратниками чем большинство орксаров – коммандос хотя бы умеют вести себя тихо и представляют куда меньшую помеху в напряжённой обстановке, сохраняя типично орочью страсть к насилию. Выгода для самих коммандос в наёмничестве тоже очевидна – сородичам не по душе их искусство, а у людей можно узнать больше о «подлой хитрости» человечишек, что когда-то и вдохновила самих коммандос стать на этот путь. Работу на людей они считают ценным опытом – по крайней мере, пока не заскучают и не решат, что с людьми интереснее драться.

Среди солдат, что часто сталкивались с орками, именно коммандос считаются одними из самых опасных врагов, поскольку они сильно отличаются от «обычных» орков. Как правило, опытные банды коммандос умеют играть на таких страхах и стремятся вселять в противника ужас, срезая с жертв скальпы или улюлюкая из кустов.

Становление коммандо

Как в случае с другими орочьими «профессиями», коммандо становятся в силу инстинкта, вдохновения и увлечённости. Немногие орки понимают, почему их сородичи идут разными путями. Это просто по-орочьи, вот и всё. А стать коммандо довольно просто – орку просто должна прийтись по душе идея скрытных действий (которой он может «заразиться» от врагов или другого коммандо) и перерасти в желание самому делать так же. Остальное придёт само по себе, как всегда бывает у зеленокожих.

Требуемый род занятий: орксар

Заменяет ранг: ранг 4 или выше (13 000 ОО)

Прочие требования: Ловкость 35 или выше, Восприятие 35 или выше.

Зверь в засаде *(Ded Sneaky)*

Требоавния: орк, Маскировка+10, Тихое движение+10

Орк, внезапно вырывающийся из засады и набрасывающийся на врагов – страшное зрелище (по меньшей мере), и мало кто переживший такой ужас, сможет забыть зеленокожего гиганта, появляющегося будто из ниоткуда с огромным ножом в руке.

Если враги не видят коммандос, он может в любой ход открыто напасть на них. При такой внезапной атаке коммандос получает особенность *«Страх (1)»* или увеличивает на +1 уровень уже имеющегося *страха*.

Улучшения коммандо			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Бартер+10	200	Умение	Бартер
Взрывчатка	200	Умение	-
Взрывчатка+10	200	Умение	Взрывчатка
Взрывчатка+20	200	Умение	Взрывчатка+10
Запретное знание (Ксеносы)+10	300	Умение	Запретное знание (Ксеносы)
Знание языка (Орочий)+20	200	Умение	Знание языка (Орочий)+10
Маскировка	200	Умение	-
Маскировка+10	200	Умение	Маскировка
Маскировка+20	200	Умение	Маскировка+10
Общие знания (Война)+20	200	Умение	Общие знания (Война)+10
Общие знания (Орки)+20	200	Умение	Общие знания (Орки)+10
Слежка	200	Умение	-
Слежка+10	200	Умение	Слежка
Слежка+20	200	Умение	Слежка+10
Тихое движение	200	Умение	-
Тихое движение+10	200	Умение	Тихое движение
Тихое движение+20	200	Умение	Тихое движение+20
Выучка с тяжёлым оружием (Выберите одно)	300	Талант	-
Выучка с экзотическим оружием (Выберите одно)	500	Талант	-
Двойной удар	500	Талант	Ловкость 40, Парное оружие (Рукопашное)
Зверь в засаде	500	Талант	Орк, Маскировка+10, Тихое движение+10
Крепкое телосложение (×2)	200	Талант	-
Безоружный воин	500	Талант	Ближний бой 35, Ловкость 35
Неубиваемый здоровяк	500	Талант	Орк, Выносливость 50, Здоровяк
Талантливый (Запугивание)	200	Талант	-
Парное оружие (Стрелковое)	500	Талант	Дальний бой 35, Ловкость 35
Быстрая атака	500	Талант	-
Чуткий сон	200	Талант	Восприятие 30

Механьяк

«Это лучшая стреляла, что я делал. Куча стволов, так что выдаёт кучу пуль. Только не этот – тут горелка. Да, хорошая стреляла. И пули разрывные – делают «бум!», когда стреляешь. А вот это кнопка… Это самое лучшее. Вот что она делает, смотри… вот… о, зог. Нет, всё в порядке, босс. Тебе не надо видеть, что эта кнопка делает, честно. Не нажимай!»

- последние слова знаменитого меха Пуленоса Тихогрома

Без механьяков орки бы не смогли путешествовать между планетами. У них не было бы оружия, кроме того, что они отберут у врагов, не было бы боевых машин, «ауги», что делала бы зеленокожих сильнее, быстрее или позволяла дышать под водой. Проще говоря, именно из-за механьяков орки так опасны, и именно из-за мозгов и инстинктов механьяков происходят все орочьи технологии.

Как и в случае с другими навыками у орков, мастерство механьяков – врождённое, записанное в их генетическом коде. Это скорее чутьё и талант, чем навык, которому можно научиться. Но несмотря на это (или именно поэтому), орочьи технологии в свои лучшие времена – обычно когда механьяк переживает самое глубокое вдохновение и помешательство – способны на такое, чего со скрипом может достигнуть человеческая наука.

Обычно со своими творениями работает только сам механьяк и те немногие сородичи, у которых хватает склонности и терпения, чтобы понять, как эти штуки действуют. Даже самые мудрёные орочьи механизмы походят на кучу мусора и чрезвычайно непредсказуемы, но это не делает их менее эффективными, а тщательное изучение техножрецами из Адептус Механикус показывает, что если эти механизмы работают на нормальных научных принципах, то действовать они просто не могут в силу множества критических недостатков и дефектов. Механьяков считают странной, но жизненно необходимой частью зеленокожего общества. Их увлечённость конструированием отдаляет мехов от обычных орков, но бесспорная ценность их творений привлекает богатых орков, готовых выложить кучу зубов за самую новую, самую большую, самую громкую и разрушительную штуку, будь то пушка, бомба, боевая машина или – в самых впечатляющих случаях – верзила (громадный шагоход, размерами и огневой мощью сопоставимый с имперским титаном) или звёздный корабль. Мехи никогда не остаются внакладе – их изобретения неминуемо вскоре сломаются или взорвутся, а потому зеленокожий, которому потребуется ремонт или замена, снова понесет зубы механьяку.

Некоторые самые успешные мехи работают исключительно на одного орочьего босса (и пользуются его покровительством, что не всегда хорошо) и поставляют ему самые большие пушки, самые быстрые танки и самые тяжёлые доспехи. Другие умело стравливают разные банды, заботясь о том, чтобы ни у кого не было решительного преимущества и продавая свои изобретения обеим сторонам, чтобы поддерживать противостояние, а самому работать в своё удовольствие. Единицы среди механьяков становятся так сильны и честолюбивы, как обычно подобает лишь нобам и боссам – таких называют «большими мехами». Эти вожди собирают подле себя товарищей по ремеслу и создают оружие, танки и корабли безумной мощи, руководствуясь единственной причиной – «потому что я так хочу».

Становление механьяка

Механьяками рождаются, а не становятся. На каком-то уровне каждый мех был им с того самого мига, как вылез из грязи. Врождённое понимание механизмов позволяет им работать с ними лучше любого обычного орка – например, будущий механьяк может починить байк или орковоз или сделать множество иных вещей. В какой-то миг зеленокожий осознает свою судьбу, берёт в руки гаечный ключ и маслёнку, чтобы никогда с ними не расставаться. Их путь – метод проб и ошибок (как правило – очень большого количества ошибок), но орки достаточно крепки, чтобы переживать их. Так мехи оттачивают своё мастерство, а плоды неудачных опытов обычно продают наивным соплеменникам.

Требуемый род занятий: орксар

Заменяет ранг: ранг 4 или выше (14 000 ОО)

Прочие требования: вы должны иметь Интеллект 30 или выше. Кроме того, вы должны владеть умением *«Техпользование»* и не менее чем двумя талантами из группы *«Выучка с экзотическим оружием»*.

Улучшения механьяка			
Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Бартер+10	200	Умение	Бартер
Взрывчатка	200	Умение	-
Взрывчатка+10	200	Умение	Взрывчатка
Взрывчатка+20	200	Умение	Взрывчатка+10
Запретное знание (Ксеносы)	300	Умение	Запретное знание (Ксеносы)
Знание языка (Орочий)+20	200	Умение	Знание языка (Орочий)+10
Общие знания (Война)+20	200	Умение	Общие знания (Война)+10
Общие знания (Орки)+20	200	Умение	Общие знания (Орки)+10
Пилотирование (Авиация)	300	Умение	-
Ремесло (Корабел)	200	Умение	-
Ремесло (Корабел)+10	200	Умение	Ремесло (Корабел)
Ремесло (Корабел)+20	200	Умение	Ремесло (Корабел)+10
Ремесло (Оружейник)	200	Умение	-
Ремесло (Оружейник)+10	200	Умение	Ремесло (Оружейник)
Ремесло (Оружейник)+20	200	Умение	Ремесло (Оружейник)+10
Техпользование+10	200	Умение	Техпользование
Техпользование+20	200	Умение	Техпользование +10
Выучка с тяжёлым оружием (Выберите одно) (×2)	300	Талант	-
Выучка с экзотическим оружием (Выберите одно) (×2)	500	Талант	-
Искусный стук	200	Талант	Интеллект 30
Крепкое телосложение (×2)	200	Талант	-
Мелюзга (×2)	300	Талант	Орк
Неубиваемый здоровяк	500	Талант	Орк, Выносливость 50, Здоровяк
Парное оружие (Стрелковое)	500	Талант	Дальний бой 35, Ловкость 35
Талантливый (Техпользование)	500	Талант	-
Чуткий сон	200	Талант	Восприятие 30
Штучки-дрючки	500	Талант	Орк, Техпользование+10, Сила воли 30

Штучки-дрючки *(Worky Gubbinz)*

Требования: орк, Сила воли 30+, Техпользование +10

Этот орк наделен интуитивным умением обращаться с механизмами, что позволяет ему собирать странные и поразительно эффективные устройства из подвернувшегося под руку хлама и металлолома.

Орк, обладающий этим талантом, считает всё орочье оружие *надёжным* – он просто умеет применять его с большим толком, чем любой из сородичей.

Также орк, обладающий этим талантом, может предпринять **тест *«Техпользования»***, чтобы наскоро «улучшить» любое оказавшееся рядом устройство, нужно это ему или нет. Работа над оружием занимает столько минут, сколько полудействий ему требуется на перезарядку (в нормальных условиях). В случае успеха *качество* пушки увеличивается на одну ступень до следующей перезарядки – как только оружие придётся перезаряжать, оно сломается и его придётся чинить. Если орк работает не над оружием, а над любым другим предметом, то в случае успеха, все тесты, связанные с применением этого предмета, получают бонус +5 на количество часов, равное бонусу Силы воли орка. Когда это время пройдёт, устройство перестанет работать. Ведущий может ввести и другие последствия орочьей «доводки». Так или иначе, если тест будет провален, предмет ломается и не будет работать, пока его не починят.

Орочий арсенал

«О, вот это самая лучшая! Самая тяжёлая и с шипами на конце!»

- неизвестный орк

Эта галактика полна мечей и пушек, но орки в ней выделяются. Их оружие безоговорочно предано принципу – «чем больше – тем лучше», как количественно, так и качественно. Поскольку игроки могут создавать персонажей-орков, существует и этот раздел, описывающий оружие зеленокожих. Орки больше любят своё родное оружие, чем чужое! Некоторое оружие в этом разделе имеет два показателя *доступности* – первый для персонажей-орков, второй – для всех остальных.

Пушки

Пушками орки называют всё, что убивает врагов на расстоянии – пуская пули, снаряды или ракеты. **Всё орочье оружие, имеющее свойство *«Ненадёжное»*, теряет его в руках орка**.

Пуляло

Так называют крупнокалиберные свинцемёты, что служат оркам пистолетами. Их также часто пускают в ход в рукопашной или даже швыряют во врага, когда заканчиваются патроны.

Стреляло

Такие свинцемёты служат оркам обычным стрелковым оружием, а в силу прочности и размеров могут использоваться и как дубинки. Всё оружие орков – гладкоствольное. Возможно, зеленокожим неясна самая идея нарезного оружия, а быть может, они просто не умеют делать его делать.

Большое стреляло

Орки считают, что «чем больше – тем лучше», а большое стреляло – это более громоздкая и разрушительная версия обычной стрелялы (насколько слово «обычное» можно применять к изделиям, вышедшим из рук орков).

Горелка

Орков завораживает разрушительная мощь огня. Зеленокожие варвары изобрели множество видов огнемётов, собирательно именуемых «горелками». Хотя большинство горелок – это просто бак с горючим и насос, они остаются грозным оружием. Орки используют их не только, чтобы поджигать врагов. Успешный **серьёзный (+0) тест *«Техпользования»*** превращает горелку в мощный резак, способный прорезать хоть доспехи, хоть корпус пустотного корабля – при этом она считается двуручным пылающим клинком со свойством *«Громоздкое»* (рукопашное, 1к10+5 Э, ББ 4, Силовое поле, Громоздкое, при успешном попадании цель должна пройти **серьёзный (+0) тест Ловкости** или загореться).

Орочье «качество»

Всё описанное в этом разделе орочье оружие – *обычного качества*. В арсеналах зеленокожих встречается как совершенный хлам, так и настоящие шедевры, хотя одинаково грубый и варварский облик их поделок заставляет предположить обратное. Разница между парой стрелял зависит не только от настроения и умения механьяка, что смастерил их, но и от постоянного «совершенствования» хозяином. Орки верят, что «чем больше – тем лучше», и огневая мощь штучных стрелял в руках нобов это только подтверждает. Описанные ниже уровни *качества* и эффекты заменяют те, что изложены в **«Основной книге правил»**.

Низкое: это просто кусок металлолома, который, однако, не приносит орку никаких штрафов. В руках не-орка такой самопал будет постоянно *заклинивать*, а клинок – просто развалится. Орочье оружие *низкого качества* весит на 0,5 кг меньше, чем то же *обычного качества*.

Хорошее: такое оружие прочнее обычного и красиво блестит. Оно не более надёжно, чем любое другое (и потому сохраняет свойство *«Ненадёжное»*), но приносит бонус +5 к тестам Ближнего и Дальнего боя. Орочье оружие *хорошего качества* весит на 0,5 кг больше, чем то же оружие *обычного качества*.

Лучшее: самые большое и смертоносное оружие. Такие пушки и рубила сплошь усеяны блестящими штучками и наворотами. Оно сохраняет все бонусы оружия *хорошего качества*, получает +1 к урону и наделено одним *обвесом* (см. **таблицу 1-Х «Обвес»**). Орочье оружие *высшего качества* весит на 1 кг больше, чем то же оружие *обычного качества*.

Смертострел

Так любимые трофейщиками смертострелы – это тяжёлое оружие огромных размеров и огневой мощи. Смертострелы так велики, что их приходится носить на специальных подвесных системах, закрепляемых на широких орочьих плечах – это необходимо, чтобы гасить костоломную отдачу от каждого выстрела. Человек может использовать смертострел (даже на подвесной системе) только если обладает тяжёлой аугметикой или вживлёнными искусственными мышцами.

Ракетница

Вероятно, ракетницы порождены орочьей страстью к взрывам и невозможностью взрывать далёкие цели гранатами. Такие оружие отдалённо напоминает примитивные гранатомёты или миномёты и стреляет фугасными ракетами, что летят куда попало. Шанс поразить цель всегда низок, но обычного орка это не волнует – ему будет достаточно увидеть красочный взрыв.

Таблица 1-2 «Орочьи пушки»

Название	Класс	Дальн.	РО	Урон	ББ	Маг	Пер	Свойства	Вес	Доступность
Пуляло	Пистолет	20 м.	1/3/-	1к10+4 У	0	18	ПД	Неточное, Ненадёжное	2	Скудное
Стреляло	Ручное	60 м.	1/3/10	1к10+4 У	0	30	ПД	Неточное, Ненадёжное	4	Скудное
Большое стреляло	Ручное	80 м.	1/3/10	1к10+6 У	1	40	ПД	Неточное, Ненадёжное	6	Редкое/ Среднее
Горелка	Ручное	15 м.	1/-/-	1к10+5 Э	3	8	2 ПД	Неточное, Ненадёжное, Зажигательное	8	Очень редкая/ Скудная
Смертострел	Тяжёлое	90 м.	1/4/8	1к10+10 У	2	50	2 ПД	Неточное, Ненадёжное, Штурмовое	45	Чрезвычайно редкий/Редкий
Ракетница	Ручное	120 м.	1/-/-	3к10+5 В	6	1	ЧД	Неточное, Ненадёжное	15	Очень редкая/ Скудная
Гротский взрывострел	Ручное	30 м.	1/-/-	1к10+3 У	0	5	2 ПД	Неточное, Ненадёжное	7	Обычный
Стильный ствол	Ручное	100 м.	1/2/-	2к10 У или Э	1к10	20	2 ПД	Неточное, Ненадёжное, Перегрев	7	Редкий
Испепелила*	Ручное	20 м.	1/-/-	1к10+4 Э	2	6	ПД	Зажигательное, Ненадёжное	8	Редкая
Потрясная шоковая пушка	Тяжёлое	200 м.	1/-/-	3к10 В **	1к10	8	2 ПД	Взрыв (3), Неточное, Ненадёжное, Нестабильное, Перегрев	40	Почти уникальная
Штучный взрывострел	Ручное	90 м.	1/-/-	2к10+8 Э	8	7	4 ПД	Неточное, Ненадёжное, Нестабильное, Перегрев	15	Очень редкий

** Это оружие также можно использоваться в ближнем бою с профилем: холодное оружие, 1к10+5 Э, ББ 5, Громоздкое*

Гротский взрывострел

Гретчины (они же гроты) часто пытаются впечатлить своих больших сородичей громким и громоздким оружием. Гротские взрывострелы похожи на мушкетоны или другие примитивные свинцемёты – обычно их заряжают гвоздями, кусками металла и другим мусором, которым можно окатить врага не хуже картечи.

Стильный ствол

Орки-понторезы обожают тратить свои зубы на пушки, всё улучшая и улучшая обычные стрелялы, пока они не превратятся в крутые и стильные стволы. Такое оружие может быть очень разным, но всегда смертоносно. Нередко понторезы соединяют свои пушку и вживлённую им грубую бионику, чтобы стрелять более точно. Порой это и правда помогает попадать в цель, но чаще просто придает важности.

Стильные стволы могут стрелять пулями или разрядами энергии и, в силу своей конструкции, обладают случайной бронебойностью. Стильный ствол с прицельными приспособлениями и подключённый к бионике теряет свойство *«Неточное»*, но никаких бонусов не получает.

Испепелила

Орки-пироманьяки – обычно их называют «поджигалами» – создали очень опасную модель огнемёта, совмещённого с оружием для ближнего боя. У такого агрегата длинный ствол с раструбом на конце, благодаря которому испепелила испускает большие сгустки пламени. Вместе с тем выхлоп огня можно превратить в узкий обжигающий луч, которым зеленокожие режут металл на своих свалках, а поджигали – полосуют своих врагов в рукопашных схватках.

Штучный взрывострел

Каждый такой взрывострел – штучная, уникальная работа, лишь в общих чертах похожая на другие пушки. Обычно это довольно опасное энергетическое оружие, что используют только мехи – другие недостаточно отчаянны, чтобы связываться со столь непредсказуемым оружием.

Каждый штучный взрывострел должен иметь хотя бы один *обвес* (см. ниже).

Потрясная шоковая пушка

Как бы громко это не звучало, но шок-пушки – должно быть, самое безумное, что когда-либо создавали мехи. Такое оружие при выстреле создаёт небольшой пространственный туннель, что ведёт через Варп – он начинается у дула пушки, а заканчивается там, куда целится стрелок. У него должно быть под рукой немало сморчков, что служат пушке боеприпасами, и присматривающий за ними сквиговод. Сморчок вылетает из дальнего конца туннеля, покидая Варп, где его всю дорогу терзали демоны и другие кошмары, отчего «боеприпас» пребывает в состоянии безумной ярости. Он бросаются на всех вокруг, кусается, царапается и, как ни странно, может нанести немалый урон вражеским бойцам и даже боевым машинам. Разъярённый сморчок, материализовавшийся прямо внутри силового доспеха – это не то, что может вас порадовать. Знаменитый вольный торговец Корнелий Харрул мог бы подтвердить это, если бы кому-то удалось заставить его признаться, что с ним такое происходило.

Если в броске на урон вам выпало три одинаковых результата, значит что-то пошло не так – сейчас будет весело и разрушительно. Сделайте бросок по **таблице 1-3 «Неполадки с шоковой пушкой»** и примените выпавший результат вместо урона.

Таблица 1-3 «Неполадки с шоковой пушкой»

Бросок 1к10	Результат
1	Бум! Пушка взрывается в ярком сполохе пламени, а мех тут же гибнет.
2-5	Оружие теряет управляемость, и большинство сморчков вылетают дальше нужного. Этот выстрел расходует на три сморчка-боеприпаса больше.
6-7	Невезучий сморчок вылетает из варп-туннеля в виде фонтана кровищи. Выстрел наносит всего 1к5 единиц урона с бронебойностью 0.
8-9	Выходной канал раскрывается слишком широко. Выстрел наносит всего 1к10 единиц урона, зато свойство *«Взрыв (3)»* меняется на *«Взрыв (5)»*.
10	Боеприпасы взбунтовались! Вместо того, чтобы входить в туннель, сморчки толпой набрасываются на меха.

Орочьи гранаты

Если орки и любят что-то больше, чем драться с врагами – то это взрывать врагов.

Сквигобомба

Сквигобомбы – это самые обычные сквиги, к бокам которых примотали взрывчатку (или сунули бомбы прямо в пасть). Точно направленный сквиг рванёт к указанному хозяином врагу и взорвётся в непосредственной близи. Сквигобомы можно оснащать взрывчаткой (см. **таблицу 5-6** в **«Основной книге правил»**), но как правило на них просто навьючивают связку бомб-колотушек, что и отражено в профиле. Если вы используете другие гранаты, просто замените урон и свойства на те, что имеет нужная граната. Орки могут использовать умение *«Животноводство»* вместо таланта *«Выучка с метательным оружием»* для применения сквигобомб. Отправляя сквига во врага, игрок бросает кости, чтобы определить, сколько сквиг пробежит перед тем как взорвётся. Если получается расстояние, превышающее дистанцию до цели, значит сквиг взрывается, приблизившись к ней. Если меньше, сквиг пробегает столько, сколько выпало на костях, и взрывается.

Взрывной сквиг

Это необычный подвид безногих сквигов наделён несколькими желудками, полных взрывоопасных пищеварительных соков. Взбудораженный сквиг начинает дрожать оттого, что химикаты внутри него смешиваются, отчего зверь взрывается, обдавая всех вокруг шквалом мяса, зубов и осколков костей. Иногда взрывных сквигов закапывают в землю, как мины, но чаще просто бросают. Орки нередко кормят их кусочками металла, чтобы добавить поражающих элементов и увеличить убойность взрыва. Если орк пройдёт **серьёзный (+0) тест *«Животноводства»***, чтобы накормить взрывного сквига металлом, тот получит бронебойность 3.

Бомба-колотушка

Это грубое поделие можно описать двумя словами – большое и громкое. Такая граната состоит из взрывного заряда на длинной палке, за которую орки могут её держать и метать, на полную используя силу своих мышц. В горячке боя зеленокожие нередко дерутся бомбами-колотушками как дубинками – при этом она считается дубинкой (рукопашное, 1к10, ББ 0, Примитивное), и взрывается, если в тесте Ближнего боя выпадет 91 или выше.

Бомба-вонючка

Такие гранаты, сварганенные из грибов и других неприятных веществ, испускают облака ужасно вонючего зелёного дыма. Все в радиусе десяти метров от взрыва должны пройти **тяжёлый (-20) тест Выносливости** или, наглотавшись едкой гадости на 1к5 раундов смогут лишь блевать и отплевываться. Респираторы и герметичная броня предоставляет бонус +20 к этому тесту. Даже у успешно прошедшего тест персонажа будут слезиться глаза и забиваться нос, что принесёт штраф -10 на все тесты. Бомбы-вонючки не действуют на орков и существ, у которых нет обоняния.

Таблица 1-4 «Орочьи гранаты и ракеты»

Название	Класс	Дальн.	РО	Урон	ББ	Свойства	Вес	Доступность
Сквигобомба	Метательное	3к10 м.	1/-/-	4к10+5	0	Взрыв (1к5), Точное	5	Чрезвычайно редкая/ Редкая
Взрывной сквиг	Метательное	БС×3	1/-/-	2к10 Р	0	Взрыв (2)	1	Чрезвычайно редкая/ Редкая
Бомба-колотушка	Метательное	БС×3	1/-/-	2к10+5 В	2	Взрыв (1)	1	Скудная/Обычная
Бомба-вонючка	Метательное	БС×3	1/-/-	Особое	0	Дымовое	1,5	Редкая/ Среднее

Орочье холодное оружие

Орочье оружие славится пугающим разнообразием, хотя большая его часть наспех скручена из разного хлама и используется обычно для того, чтобы колотить врагов по головам, а в арсенале чудил можно найти странные инструменты, которые они используют не для избиения врага (во всяком случае – не только для этого). Идея холодного оружия у орков проста – чем больше, острее и страшнее, тем лучше. По необъяснимым причинам зеленокожие могут управляться с куском заточенного металла не хуже, чем опытный мечник – с силовым клинком. **Всё орочье рукопашное оружие, имеющее свойство *«Разрывное»*, теряет его в руках не-орка**.

Рубило

Орки любят большое и тяжёлое оружие с огромной рубящей частью, порой усеянной зазубринами и зубцами для большей убойности. Любой, кто сможет поднять такой примитивный клинок, обнаружит, что он отлично пробивает броню.

Большое рубило

Больше и страшнее, чем обычное рубило. Это жестокое двуручное рукопашное оружие.

Силовая клешня

Такие грубые механические перчатки – излюбленное оружие воевод. Клешня, закрепляемая на руке орка, оканчивается парой острых лезвий, способных разрезать всё, что угодно. Такие клешни – не только оружие, но и символ высокого положения среди зеленокожих. Орки нередко отрезают собственные руки и подключают клешни к культям как аугметику. Силовая клешня удваивает бонус Силы носителя при атаке, как если бы он имел особенность *«Сверхъестественная Сила»*. Если персонаж уже имеет *«Сверхъестественную силу»*, её множитель увеличивается на +1 (например, ×2 становится ×3).

Танкрывалка

Когда танкобоям нужно вскрыть очередную боевую машину, они пускают в дело танкрывалки. Такая внушительная штуковина представляет собой кувалду, к котором примотан заряд взрывчатки. «Отдача» от одновременного удара о броню и взрыва нередко отбрасывает на несколько метров самого танкобоя. Обычно, когда зеленокожий приходит в себя, горящая машина уже ждёт его. Танкрывалка – одноразовое оружие; её взрывчатки хватает только на один удар.

Гротов кнут

Как и все орочье оружие, их кнуты превосходят человеческие аналоги – гроксовы кнуты – размерами и убийственностью. Такой зубастый хлыст нескольких метров в длину нужен, чтобы держать гротов в повиновении.

Палка-хваталка

Орочьи работорговцы-сквиговоды часто используют палки-хваталки – прочные металлические шесты с обманчиво простым механизмом и зубастой клешнёй, предназначенной, чтобы хватать и обездвиживать потенциальных рабов.

Гротогон

Гретчинов и сморчков трудно удержать в повиновении. Чтобы облегчить себе эту задачу, орки-сквиговоды берутся за гротогоны – длинные палки, что бьют током провинившуюся мелкоту, не причиняя ей серьёзного вреда.

Медный громоотвод

Чаще всего в руках у чудилы можно увидеть большой медный посох. Он служит примитивным пси-фокусом и может рассеивать лишнюю энергию, грозящую псайкеру. Кроме того, этим посохом чудила может обрушить на ближайшего врага свой гнев очень прямым и недвусмысленным образом.

Медный громоотвод считается пси-фокусом. Кроме этого, один раз за сцену при необходимости использовать **таблицу 1-10 «Головотряски»**, чудила может совершить **очень тяжёлый (-30) тест Силы воли** в качестве свободного действия. При успехе он может выбрать любой результат, но при провале он должен сделать бросок по таблице и добавить +10 к выпавшему результату.

Сквиговый нож с Бивня

По словам чудил, эти странные обоюдоострые клинки, сделанные из зубов чудносквига с орочьего мира Бивень, находящегося в Сотне сот зубов, могут проводить энергии *войны!* и проклинать врагов. Правда это или выдумка – вопрос, которым займутся имперские учёные, если у них появится у них такое желание, однако в любом случае такие клинки очень ценятся, в том числе за свою неожиданную остроту.

Сквиговый нож с Бивня считается пси-фокусом. Кроме этого, если персонаж, у которого есть как минимум один такой нож, поводит состязательный тест Силы воли против псайкера, он получает бонус +5 к этому тесту.

Таблица 1-5 «Орочье холодное оружие»

Название	Класс	Дальн.	Урон	ББ	Свойства	Вес	Доступность
Рубило	Рукопашн.	-	1к10+1 Р	2	Несбалансированное	8	Скудное
Большое рубило	Рукопашн.	-	2к10 Р	2	Несбалансированное, Разрывное	10	Среднее
Палка-хваталка	Рукопашн.	2 м.	1к5 У	0	Обездвиживающее	5	Редкая/ Среднее
Гротов кнут	Рукопашн.	3 м.	1к10+3 Р	0	Гибкое, Примитивное, Разрывное	5	Редкая/ Среднее
Гротогон	Рукопашн.	-	1к5+3 У	0	Шокирующее	2	Редкое
Силовая клешня	Рукопашн.	-	2к10 Э	10	Громоздкое, Разрывное, Силовое поле	17	Почти уникальная/ Очень редкая
Танкрывалка	Рукопашн.	-	2к10+3 В	7	Взрыв (1к5-3), Несбалансированное	10	Редкое
Громоотвод *	Рукопашн.	-	1к10+2 У	0	Примитивное	5	Скудный
Сквиговый нож *	Рукопашн.	-	1к5+1 Р	2	Примитивное, Разрывное	2	Редкий

** Это оружие имеет дополнительные правила, см. описание.*

Обвес

Орочье оружие, как и человеческое, можно оснастить улучшениями. Зеленокожие постоянно возятся со своими пушками и топорами, приделывая лишние детали, что порой оказываются полезными. Орк, обладающий умением *«Ремесло (Оружейник)»*, может улучшить своё оружие, успешно пройдя тест этого умения. Важно отметить, что на орочье оружие нельзя ставить человеческие улучшения, а на человеческое – орочьи навороты (последнее возможно по решению ведущего – например, если нужно отобразить человеческое оружие, добытое и «оркофицированное» зеленокожими – но в таком случае лучше использовать профиль подходящего орочьего оружия).

Бабахалки

Разрывные пули оставляют огромные раны, а пушка, стреляющая ими, ужасно грохочет. Оружие получает свойство *«Разрывное»*, а тип его урона меняется на *взрывной*.

Применяется к: любому стрелковому оружию.

Больше и быстрее

Целая куча гремящих цепей, шестерёнок и поршней увеличивает скорострельность оружия и приносит дополнительную ступень успеха ко всем тестам Дальнего боя при стрельбе *короткими* или *длинными очередями*. При этом оружие пожирает вдвое больше патронов (например, пушка, что при стрельбе *длинной очередью* за ход выпускает шесть патронов, теперь будет тратить сразу дюжину, но все равно сможет нанести только шесть попаданий).

Применяется к: любому стрелковому оружию, способному стрелять *короткими* или *длинными очередями*.

Большая обойма

Каким-то образом к оружию приделывают больше магазинов или патронных лент, отчего размер магазина увеличивается вдвое.

Применимо к: любому стрелковому оружию.

Большой ствол

Длинный ствол с примитивными нарезами позволяет оружию стрелять дальше. Дальнобойность повышается на +10 метров.

Применимо к: любому стрелковому оружию.

Взрывострел

Это оружие больше не стреляет пулями, а изрыгает сгустки раскалённой энергии, способной прожигать доспехи. Бронебойность оружия меняется на 1к10 (бросайте кость при каждом попадании), тип урон меняется на *энергетический*. Кроме того, оружие получает свойство *«Перегрев»*.

Применяется к: любому стрелковому оружию, что наносит *ударный* урон.

Зубастые цепи

К рубилу приделываются цепи, усеянные бритвенной остроты зубами, подключённые к дымящему двигателю. Оружие получает свойство *«Разрывное»*, а его урон увеличивается на +1. Если оружие уже было *разрывным*, его урон просто увеличивается на +3. В любом случае оружие получает свойство *«Громоздкое»*. Если оно уже было *громоздким*, то получает штраф -5 на все броски.

Применяется к: любому рукопашному оружию.

Искрящиеся штуки

Это оружие увешано батареями и утыкано множеством штырей, что бьют противника током при ударе. Оружие получает свойство *«Шокирующее»*.

Применяется к: любому рукопашному оружию.

Картечница

Теперь оружие заряжается не нормальными пулями, а кучей битой и острой картечи или дроби. Дальность стрельбы оружия падает вдвое, а тип урона меняется на *резаный*. Кроме того, пушка получает свойство *«Разлёт»*.

Применяется к: любому стрелковому оружию, что наносит *ударный* урон.

Комбистрелялка

Это не столько улучшение одного оружия, сколько совмещение двух столов. В отличие от человеческих аналогов, орочье спаренное оружие не обязательно должно быть разным. Получая такое улучшение, пушка совмещается с другим имеющимся у орка стрелковым оружием. Если комбинируются две одинаковые единицы оружия, итоговая пушка получает свойство *«Спаренное»*. Если комбинируются две разных единицы оружия, они следуют правилам создание комбиоружия.

Применимо к: любому стрелковому оружию.

Красная лампочка

Хотя такой обвес – это не более чем маленькая красная лампочка, орки клянутся, что от этого пушка стреляет точнее. Это улучшение работает в точности как лазерный прицел (см. **«Основную книгу правил»**, стр. 148).

Применимо к: любому стрелковому оружию.

Лишний ствол

Дополнительный ствол или даже парочка таковых позволяют этой пушке стрелять очень-очень быстро и веселить этим хозяина. Оружие получает свойства *«Штурмовое»* и *«Неточное»*. Если оно уже было *неточным*, то получает штраф -5 на все броски.

Применяется к: любому стрелковому оружию, способному стрелять *длинными очередями*.

Штучное защитное поле

Многие механьяки мастерят себе генераторы специальных защитных полей, чтобы летящие в них вражеские пули и лазразряды не отвлекали от полевого изобретательства.

Это защитное поле имеет *уровень защиты* 45. Всякий раз, когда носитель поля или любая другая цель в двух метрах от него получает попадание от стрелковой атаки, бросьте 1к100. Если выпадет 45 или ниже, атака не срабатывает ни на носителя поля, ни на любые другие цели в двух метрах от него. Если выпадает 5 или ниже, поле перегружается и перестаёт работать, пока его не перезарядят или не починят (что требует **очень сложного (-20) теста *«Техпользования»***).

Острые штуки

Это оружие сплошь покрыто шипами, острыми выступами и дополнительными лезвиями. Стрелковое оружие с таким *обвесом* в ближнем бою считается мечом со свойством *«Несбалансированное»*. Рукопашное оружие получает +1 к урону.

Применяется к: любому оружию.

Стрелючесть

Более сложный ударно-спусковой механизм и удлинённый ствол позволяют этой пушке «бить крепче». Урон и бронебойность оружия возрастают на +1.

Применимо к: любому *ручному* и *тяжёлому* стрелковому оружию.

Трещотки

На оружие накручены странные и непонятные большинству орков штуковины, испускающие потрескивающие зелёные молнии. Они вспыхивают всякий раз, когда хозяин рубит врага или жмёт на спуск. Рукопашное оружие получает свойство *«Силовое поле»* и +2 к бронебойности. Стрелковое оружие получает +1к10 к урону и свойства *«Перегрев»* и *«Нестабильное»*, а тип его урона меняется на *энергетический*.

Применяется к: любому оружию.

Угромчитель

Дуло оружия увеличено до абсурдных размеров, что сделало стрельбу из него просто оглушительной. Ведя *огонь на подавление*, это оружие накладывает дополнительный штраф -10 на тесты *подавления огнём*.

Применяется к: любому оружию, способному вести *огонь на подавление*.

Штучная работа

Такое оружие было специально переделано под владельца или доведено за годы использования. Оружие получает свойство *«Подогнанное»*.

Применимо к: любому стрелковому оружию.

Сделаю лучше!

Это спецправило выдано зеленокожим механьякам-NPC и позволяет разнообразить вооружение их свиты, делая по одному броску 1к10 на каждое оружие каждого орка в свите механьяка.

Таблица 1-6 «Сделаю лучше!»

Бросок 1к10	Эффект
1-3	+3 к урону оружия.
4	+2 к бронебойности оружия.
5	Оружие получает свойство *«Разрывное»* (перебросьте этот результат, если у оружия уже есть это свойство).
6	Дальность поражения оружия возрастает на +20 метров.
7	Время перезарядки оружия падает вдвое (до минимума в одно полудействие).
8	Вместимость магазина оружия увеличивается на +10.
9	Оружие получает свойство *«Взрыв (2)»* или увеличивает показатель уже имеющего свойства *«Взрыв»* на +2.
10	Дрянная работа! Отныне урон и бронебойность оружия равны таковым у гротского взрывострела (1к10+3 У, ББ 0).

Орочья броня

Обычно орки мастерят доспехи из толстых кусков металла и сквиговой кожи. **Как правило, орки не могут носить человеческие доспехи – они слишком малы для них – а люди не могут носить орочью броню, которая оказывается слишком тяжела для них**.

Тяжёлая шапка

Такие шлемы, сделанные из гнутых кусков толстого металла и усеянные заклёпками, ещё больше усиливают защиту, что оркам дают их легендарно прочные черепа.

Палка босса

Многие нобы и воеводы носят за спиной длинные палки, увешанные черепами, разными острыми штуками и металлическими глифами, чтобы показать другим зеленокожим, кто тут главный. Палка босса приносит бонус +10 к тестам *«Командования»* при взаимодействии с другими орками.

Тяжёлая броня

Такие доспехи, сварганенные связанных, склёпанных и сваренных кусков металла и другого хлама – надежная замена коже сквигов и любимый доспех орков-крепышей. Как правило, такую броню мастерят из того, что собрали на поле брани, и весь её вид кричит об ужасно кустарном способе сборки. Тем не менее, этот доспех защищает куда лучше, чем позволяет предположить его «происхождение».

Железная челюсть

Такие массивные «украшения» прикрепляют к нижней челюсти орка, делая и без того устрашающих зеленокожих громил ещё более пугающими. Железная челюсть приносит +2 *очка брони* на голове и бонус +10 к тестам *«Запугивания»*. *Очки брони* от челюсти складываются с *очками брони*, что приносит любая другая броня, защищающая голову.

Куртка и штаны из кожи сквига

Дублёная кожа сквигов – самый распространённый материал для орочьей брони. Такую кожу можно красить, и зеленокожие нередко придают своей броне определённый цвет, чтобы выразить свою принадлежность к клану или воинству определённого воеводы. **Кожа сквигов считается *примитивной* броней, если её носит не орк**.

Мегаброня

Мегадоспехи – самые толстая и надёжная носимая броня, что бывает у орков, и владеют такой только самые богатые (а значит самые крепкие) нобы. Один размер и массивность такого доспеха делают его сопоставимым с силовой бронёй, хотя колоссальный вес сильно снижает подвижность носителя. Мегадоспехи состоят из толстых бронепластин, сваренных и склёпанных в единый экзоскелет, оснащённый гидравлическими сервоприводами. Эта броня настолько тяжела, что ей требуется собственный, вечно дымящий двигатель. Стоит ему отказать, как владелец будут прикован к одному месту и шагу ступить не сможет. И Морк помоги тому меганобу, что упадёт во время боя!

Мегаброня предоставляет носителю бонус +30 к Силе и увеличивает показатель *«Размера»* на один шаг (например, орк, что обладает *размером «Средний»* станет *«Массивным»*). Такой доспех требует источника питания – носимого твердотопливного двигателя и генератора или чего-то вроде этого. Топлива в броне хватает на 1к5 часов. Отключенная мегаброня не позволяет носителю ходить.

Мегаброня предоставляет 6 *очков брони* на *голову*, 10 – на *руки* и ноги, и 14 – на *торс*. Она весит 60 килограммов, и сейчас в Каликсиде её практически невозможно достать.

Таблица 1-7 «Орочья броня»

Название	Зоны защиты	Очки брони	Вес	Доступность
Тяжёлая шапка	Голова	2	3 кг	Скудная/ Обычная
Палка босса	Голова	-	5 кг	Очень редкая/Редкая
Тяжелая броня	Торс, ноги	4	8 кг	Очень редкая/Скудная
Железная челюсть	Голова	2	5 кг	Очень редкая/Редкая
Куртка и штаны из кожи сквига	Руки, торс, ноги	3	4 кг	Скудные/ Распространённые
Мегаброня *	Все	6 (голова), 14 (торс), 10 (руки и ноги)	60 кг	-

* *Правила мегаброни взяты из системы **Dark Heresy** (дополнение **«Creatures Anathema»**)*

Орочий багги

Боевые багги зеленокожих – это мощные четырёхколёсные машины, на которых часто гоняют орки из культа скорости, одержимые быстрой ездой, погонями и боями во время погонь. На каждом багги обычно стоит спарка больших стрелял или ракетниц, чья скорострельность искупает неточность.

Тип: наземная техника

Тактическая скорость: 15 м.

Крейсерская скорость: 80 км/ч

Маневренность: +5

Прочность: 10

Размер: массивный

Броня: лоб 18, борт 18, корма 14

Экипаж: водила, стрелок.

Транспортная вместимость: нет.

Вооружение (выберите одно):

Спаренное большое стреляло (управляется стрелком, круговой обстрел, 80 м., 1/3/10, 1к10+6 У, ББ 1, Маг 200, ПД, Неточное, Ненадёжное, Спаренное)

Спаренная ракетница (управляется стрелком, круговой обстрел, 120 м., 120 м., 1/-/-, 3к10+5 В, ББ 6, Маг 20, ПД, Неточное, Ненадёжное, Спаренное)

Специальные правила:

Наземная техника: багги следует всем правилам наземной техники (см. дополнение **Into the Storm**).

Открытое: враги могут стрелять по экипажу и пассажиром, используя действие *«Объявленный выстрел»*.

Навороты (выберите один): бронепластины (+3 *очка брони* на одной стороне), красная краска (в начале каждого раунда *тактическая скорость* багги увеличивается на 1к10 на это раунд), мощный таран (лоб, +1к10 единиц урона при таране).

Орочий байк

Орк не испытывает радости острее, чем, когда несётся в бой. Именно поэтому мехи конструируют боевые байки – лёгко бронированные мотоциклы, верхом на которых зеленокожие будут спешить в самую гущу схватки и давить врагов.

Тип: наземная техника

Тактическая скорость: 18 м.

Крейсерская скорость: 85 км/ч

Маневренность: +10

Прочность: 8

Размер: массивный

Броня: лоб 17, борт 12, корма 10

Экипаж: водила.

Транспортная вместимость: нет.

Вооружение:

Многострел (лоб, дальн. 75 м., тяжёлое, -/-/7, 1к10+6, ББ 2, Маг 100, 3 ПД)

Специальные правила:

Наземная техника: байк следует всем правилам наземной техники (см. дополнение **Into the Storm**).

Открытое: враги могут стрелять по экипажу и пассажиром, используя действие *«Объявленный выстрел»*.

Навороты (выберите один): бронепластины (+3 *очка брони* на одной стороне), красная краска (в начале каждого раунда *тактическая скорость* байка увеличивается на 1к10 на это раунд).

Шквал пуль: байкер получает особенность *«Автостабилизация»*, когда стреляет из орудий байка. Если байк двигался в этот ход, он не получит обычного бонуса за *длинную очередь*.

Доступность: скудная.

Орочьи психические техники

*«Должен ли босс быть самым большим и крутым? Нет, ведь его **война!** – это **война!** всех парней, что идут за ним. Так что босс никогда не бывает один!»*

– воевода Скандорк Великий

Чудилы – это громоотводы, направляющие ярость своих сородичей. *Война!* – источник их связи с другими орками, превращающий неиссякаемую жажду насилия зеленокожих парней в мощные псайкерские способности. Большая часть таковых – просто выплеск ярости, поражающий врагов подобно молнии, но иногда они обретают более причудливую и непредсказуемую, если не сказать изящную, форму.

Силы чудилы могут помочь ему уничтожить врагов, вдохновить союзников или просто взорвать то, что ему мешает, но по тонкости применения они мало отличаются от здоровенной кувалды. Для орка-псайкера непостижима дисциплина, к которой стремятся человеческие астропаты, а единственное, что наполняет его жизнь смыслом, – рискуя всем, высвобождать силы куда более могущественные, чем он сам.

Все чудилы получают силу от орд других орков, но некоторые могут делать это на куда большем расстоянии. Большинству чудил нужно оставаться в непосредственной близости от своих сородичей, чтобы использовать даже самые простые силы, но особенно могущественные орочьи псайкеры, в том числе обладатели карьеры «Чудила», хоть и становятся сильнее в присутствии других орков, но всё же могут получать энергию *войны!* от тех сородичей, что находятся далеко от них.

Это сила *войны!:* так как орки, в отличие от других псайкеров, не используют Варп, у чудилы есть талант *«Сила войны!»*, отражающий их собственный способ использовать свои силы. Он не может использовать психические техники *на скованном уровне мощи* или *с нажимом*, но увеличивает свой пси-рейтинг на +1 за каждого орка, находящегося на расстоянии, равном его бонусу Силы воли. Варп всё равно влияет на действия чудилы, но при каждом дубле в *тесте фокусировки мощи* вместо **таблицы 6-2 «Психические феномены»** (см. стр. 160 **«Основной книги правил»**) используется **таблица 1-9 «Странности»** (см. стр. 37), а вместо **таблицы 6-3 «Прорывы Варпа»** (см. стр. 161 **«Основной книги правил»**) – **таблица 1-10 «Головотряски»** (см. стр. 38). За каждый уровень пси-рейтинга выше 3 чудила добавляет +5 к значению, выпавшему для этих таблиц. Кроме этого, чудиле сложно слишком долго удерживать энергию *войны!* (см. главу **«Дисциплина чудилы «Война!»**).

Дисциплина чудилы «Война!»

Действие: не требуется (всегда активна)

Поддержание: зависит от техники

Дальность: 1 м. × Пси-рейтинг

Тест фокусировки мощи: Сила воли/состязательный Силы воли

Уровни возможностей: если пси-рейтинг чудилы равен 1 или 2, то, в зависимости от настроения псайкера, вокруг него могут летать предметы, а в воздухе – появляться искры, издающий странный треск. Имея пси-рейтинг 3 или выше, чудила, использующий базовую технику *«Выплеск силы»*, может изменить значение, выпавшее по **таблице 1-8 «Эффекты выплеска силы»**, на величину своего бонуса Силы воли. Имея пси-рейтинг 6 или выше, чудила обязан предпринять **серьёзный (+0) тест Силы воли**, при провале которого он должен выплеснуть энергию *войны!*, исполнив какой-нибудь психическую технику или получить 1к5 единиц *энергетического* урона, от которого не спасает броня и бонус Выносливости. Если же пси-рейтинг чудилы возрастает до 9 или выше, то тест Силы воли на сдерживание энергии *войны!* становится **очень тяжёлым (-30)**, и исполнение любой психической техники, кроме *«Выплеска силы»*, вызывает бросок по **таблице 1-9 «Странности»** (см. стр. 37).

Древо техник: «Война!»

Базовый приём: «Выплеск силы»

Время от времени из разума чудилы неконтролируемо вырывается энергия, способная расчистить ему путь, наполнить его новыми силами или же сотворить то, на что он сам не способен. Опытные чудилы изредка могут направлять эту энергию в желаемое русло, новички же просто надеются на чудо. Один раз за раунд псайкер может высвободить мощь *войны!* вместо использования изученного приёма, потратив на это *полное действие*. Используйте **таблицу 1-8 «Эффекты выплеска силы»**. Если выпадает психическая техника, чудила обязан совершить *тест фокусировки мощи*, чтобы применить его, даже если эта техника пока не известна псайкеру.

Таблица 1-8 «Эффекты выплеска силы»

Бросок к100	Эффект
1–5	Фиаско! Энергия *войны!* проявляется в виде потока безобидных сверкающих светлячков, вылетающих из головы псайкера.
6–20	В клочья!
21–30	В атаку!
31–40	Бей их!
41–50	Вжик!
51–60	Быстрее! Ещё быстрее!
61–70	Дави их!
71–75	Мы идём!
76–80	Нам повезёт!
81–85	Смертельная волна
86–90	Раздавим их!
91–95	Башкой по башке
96–99	Я тебя засквигую!
100	Прорыв *войны!*. Выберите один из эффектов выше и бросьте кости по **таблице 1-10 «Головотряски»** (стр. 37).

Опасности *войны!*

Способности чудил в лучшем случае непредсказуемы и зачастую сопровождаются тем более необычными побочными эффектами, чем меньше псайкер их контролирует. Случались самые разные проявления – от странных огней и звуков до внезапных полтергейстов и ошеломляющего чувства беспокойства. В худшем случае накопленная энергия вырывается из головы чудилы очень быстрым и болезненным путём. Это может быть что угодно, от приступов невозможной головной боли до рвоты зелёным пламенем и взрыва головы чудилы и находящихся рядом орков.

Таблица 1-9 «Странности»

Бросок к100	Эффект
01-05	**Ой-ёй…** Чудила чувствует, что что-то пошло не так
06-10	**Смешные звуки.** В радиусе 1к100 метров от чудилы в течение нескольких секунд раздаются странные звуки. Они определённо неестественны и исходят от псайкера.
11-15	**Двигающиеся вещи.** В радиусе 1к100 метров от чудилы все незакреплённые объекты весом не более килограмма сдвигаются на 1к10 метров в случайных направлениях. Их скорость слишком мала, чтобы причинить хоть какой-то вред.
16-20	**Странный рост.** В радиусе двух метров от чудилы внезапно вырастают 1к5+2 грибов зловещего цвета. Эти грибы достигают метра в высоту и ширину и предоставляют укрытие с бронёй 1. У каждого из этих грибов лицо чудилы.
21-25	**Жуткая вонь.** Едкий зелёный дым вырывается из рта, носа и других отверстий тела чудилы, не давая ему действовать до конца следующего раунда. Этот дым едкий, воняет гнилой сквигятиной и накладывает штраф -20 на все тесты *«Бдительности»*, связанные со слухом и зрением.
26-30	**Странное чувство.** Сотни незнакомых чудиле противоречащих друг другу эмоций и ощущений вторгаются в его разум. Псайкер получает 1к5 *очков безумия*.
31-35	**Сверкающие искры.** Вокруг чудилы появляются странные мерцающие огни, которые накладывают штраф, равный удвоенному пси-рейтингу псайкера, на все тесты Ближнего и Дальнего боя, предпринимаемые на расстоянии до десяти метров от чудилы.
36-40	**Очень... хочется... спать...** Чудила внезапно чувствует себя очень уставшим и получает 1к5 + Пси-рейтинг уровней *усталости*. Если он теряет сознание, то его разум наводняют странные видения, что приносит 1к5 *очков безумия.*
41-45	**Ничего не вижу.** В радиусе 3к10 метров от чудилы всё погружается в непроглядную тьму до конца раунда.
46-50	**Оглушающая ярость.** Внезапный выплеск энергии *войны!* вызывает у ближайших существ жажду насилия. Все живые существа в радиусе тридцати метров от чудилы немедленно оказываются под воздействием таланта *«Неистовство»*. Не-орки в этом радиусе могут сопротивляться этому эффекту, успешно пройдя **серьёзный (+0) тест Силы воли**. Чудила, в свою очередь, получает 1к5 *очков безумия*.
51-55	**Растерян и смущён.** Чудила внезапно перестаёт различать направления. Что страшнее, это чувство оказывается заразно. Чудила падает *ничком* и *оглушён* на 1к5 раундов. Любое существо в радиусе 10 метров от чудилы должно пройти **серьёзный (+0) тест Восприятия** или с ним случится то же самое.
56-60	**Вопль Горка.** Внезапно раздаётся нечеловеческий громогласный боевой клич какого-то огромного существа. Все живые существа вокруг должны преуспеть в **серьёзном (+0) тесте Выносливости** или оглохнуть на 1к10 раундов. Орки, преуспевшие в этом тесте, присоединяются к кличу, немедленно сбрасывая с себя эффекты *страха* и *подавления огнём*.
61-65	**Хитрость Морка.** Огромное количество идей и образов вторгается в разум чудилы столь яростно, что лишь немногим удаётся остаться в нём. Чудила получает 1к10 – бонус Интеллекта *очков безумия*, но зато может повторно пройти любой проваленный тест Интеллекта в течение следующих двадцати четырёх часов.
66-70	**Гром и молния.** Воздух заполняют зелёные угли, которые вспыхивают с оглушительным звуком при прикосновении. Все воспламеняемые объекты в пределах тридцати метров занимаются огнём, а все существа в этом радиусе должны пройти **трудный (-10) тест Ловкости** или также загореться.
71-75	**Воплощённое насилие.** Иллюзорные зелёные руки появляются повсюду, пытаясь навредить каждому, кто находится в их досягаемости. Каждое существо в радиусе пятидесяти метров от чудилы получает 1к10+4 единиц ударного урона, хотя эти атаки можно *парировать* или *уклониться* от них по общим правилам.
76-100	**Головотряска.** Сила чудилы выходит из по из-под контроля. Используйте **таблицу 1-10 «Головотряски»**.

Таблица 1-10 «Головотряски»	
Бросок к100	**Эффект**
01-10	**Какого?!** Силы чудилы уходят прямиком в Варп и проявляются несколько мгновений спустя. Психическая техника действует как обычно, но на 1к5 раундов позже. В конце последнего раунда задержки техника срабатывает, как будто была только что сотворена.
11-20	**Вместилище войны!.** Тело чудилы так переполняется энергией *войны!*, что та вырывается зелёным светом из его глаз. Чудила должен преуспеть в **серьёзном (+0) тесте Выносливости** или получить 1к5 единиц *энергетического* урона, от которого не спасает броня и бонус Выносливости. Кроме этого, в следующие 1к5 раундов к броскам по **таблице 1-9 «Странности»** нужно добавлять +10.
21-25	**Всё в зелёном цвете.** Поле боя окутывает сбивающий с толку туман, не позволяющий отличить друга от врага. Все существа в пределах ста метров от чудилы должны пройти **тяжёлый (-20) тест Силы воли** или перестать различать врагов и друзей в течение 1к5 раундов. Провалившие тест будут вынуждены атаковать ближайшее существо, считая его своим врагом.
26-30	**Не помню.** Знания чудилы о психической технике покидают его мозг вместе с энергией, что подпитывала его. В следующие двадцать четыре часа чудила не может повторно использовать этот приём и получает 1к10 *очков безумия* из-за замешательства, связанного с этим.
31-35	**Во...** Чудила исчезает во вспышке зелёного цвета и оставляет после себя облако дурнопахнущего дыма. Он появляется снова через 1к5 раундов в случайном месте в 1к10 метрах по горизонтали от изначальной позиции. Он получает 1к5 *очков безумия* и отказывается говорить о произошедшем.
36-40	**Что я тут делаю?** Чудила внезапно забывает, где он находится, и что тут делает – в том числе, какую психическую технику он только что использовал. Вместо обычных эффектов психосилы используйте **таблицу 1-8 «Эффекты выплеска силы»**, чтобы определить, какая техника была сотворёна, и, при необходимости, случайно выберите его цель.
41-45	**Щас будет больно!** От страха или от возбуждения чудила теряет контроль над своими силами, выплёскивая их на все цели в пределах действия. Психосила работает как обычно, но кроме намеченной цели, она срабатывает также на самого чудилу и всех существах в пределах её действия. Если эффекты благотворны, то все цели получают 1к10 единиц энергетического урона в придачу к обычным эффектам.
46-50	**Горю-горю-горю!** Голова чудилы внезапно самовоспламеняется. Считается, что он горит (см. стр. 289 «**Основной книги правил**»), и весь урон от возгорания наносится его голове.
51-55	**...йна!** В 1к10 метрах от чудилы появляется его точная копия и атакует его. Это существо совершенно идентично чудиле и все его действия направлены на уничтожение оригинала. Копия и всё, что она вызвала, исчезает через 1к5 раундов. Чудила получает 1к10 *очков безумия* от странного происшествия и необъяснимого чувства дежавю.
56-60	**Безумные споры.** Плоть чудилы источает бледно-зелёный дым, состоящий из бесчисленных миллионов спор. Чудила и все существа в пределах десяти метров от него должны преуспеть в **трудном (-10) тесте Выносливости** или использовать **таблицу 5-5 «Эффекты галлюциногенов»**, находящейся на стр. 138 **«Основной книги правил»**. Провалившие тест (в том числе и чудила) получают 1к5 *очков безумия*.
61-65	**В чужой голове.** Чудила концентрируется слишком сильно и внезапно врывается в чужое сознание. Он и другое случайное существо (за исключением демонов, неприкасаемых, машин и других «бездушных» созданий), ставшее целью приёма, меняются сознаниями на 1к10 раундов. Это существо может быть, как союзником, так и противником. Оба участника обмена разумов сохраняют свои характеристики Ближнего и Дальнего боя, Интеллекта, Восприятия, Силы воли и Товарищества, но прочие характеристики становятся такими же, что были у занимаемого тела. Если во время действия этого эффекта один из участников будет убит, эффект немедленно прекращает действовать, а выживший получает 1к10 *очков безумия*. Если же к концу действия этого эффекта оба существа остались живы, то они получают по 1к5 *очков безумия* каждый. Если у приёма не было подходящих целей для этого эффекта, то чудила на 1к5 раундов считает, что превратился в случайное существо или объект в его поле зрения на 1к5 раундов и ведёт себя в это время соответственно, а также получает 2к10 *очков безумия*.
66-70	**Психическая рвота.** Чудила ощущает, что его мозг переполняет энергия, и выплёскивает её так быстро, как только может. Он падает *ничком* и выполняет психическую технику *«Волна смерти»* в случайном направлении.
71-75	**Удар Горка.** Область вокруг чудилы оказывается под ударом кулака Горка (или, быть может, Морка), что бьёт с небес со всей жестокой хитростью (или хитрой жестокостью). Все в радиусе 4к10 метров от чудилы (включая его самого) должны преуспеть в **серьёзном (+0) тесте Ловкости**. В случае успеха они будут просто сбиты с ног, в случае провала – получат 1к10+5 единиц ударного урона со свойством *«Шокирующее»*.
76-80	**Ла-*война!*** Чудила исторгает волну зелёной энергии. Она двигается на 5к10 метров во всех направлениях, и каждое существо на её пути должно преуспеть в **тяжёлом (-20) тесте Силы** или упасть *ничком* и получить *оглушение* на 1к5 раундов. Чудила, будучи источником волны, получает 2к10+5 единиц ударного урона и получает *оглушение* на 1к5+2 раундов.
81-85	**Куда это я?** Раздаётся громовой раскат и чудила подлетает на 3к10 метров вверх на грибовидном облаке зелёного дыма, через несколько мгновений падая обратно (см. **«Урон от падения»** на стр. 289 **«Основной книги правил»**).
86-90	**Сквиги повсюду! Повсюду!** Из земли выползают стаи мелких сквигов, увеличивающихся в размерах с каждой секундой. В радиусе тридцати метров от чудилы появляются 2к10 сквигов (см. стр. 14), каждый из которых нападает на ближайшее существо.
91-95	**Гадость войны!** Мозг чудилы переполняет энергия *войны!*, что вырывается разрядами энергии в сторону находящихся поблизости существ. Все в пределах 1к10 метров от чудилы (в то числе он сам) получают 2к10 единиц энергетического урона с бронебойностью, равной пси-рейтингу чудилы. Сам чудила не может *уклониться* или каким-либо другим образом избежать этого урона. Кроме этого вся одежда и снаряжение чудилы исчезает, оставляя его лежать на земле окутанным лишь зелёным дымом, истекающим из его ушей и рта. Он получает 3к10 *очков безумия*.
96-99	**Бабах!** Голова чудилы с грохотом взрывается, оставляя лишь малое облачко зелёного дыма. Оставшееся тело не сразу принимает смерть, бегая по полю боя в случайном направлении в течение следующих 1к5 раундов.
100	**Крышеснос.** Психическая энергия прорывается сквозь череп чудилы. Чудила мгновенно умирает, как и все прочие зеленокожие в пределах десяти метров, не преуспевшие в **серьёзном (+0) тесте Выносливости**. Безголовые трупы орков бродят вокруг ещё в течение 1к5 раундов.

Таблица I-11 «Приёмы дисциплины чудилы «Война!»				
Название	**Действие**	**Поддержание**	**Стоимость в опыте**	**Тест фокусировки мощи**
Башкой по башке	Полудействие	Невозможно	500	Состязательный Силы воли
Бей их!	Полное	Возможно	200	Сила воли
Быстрее! Ещё быстрее!	Полное	Невозможно	200	Сила воли
В клочья!	Полудействие	Невозможно	100	Сила воли
В атаку!	Полудействие	Возможно	100	Сила воли
Вжик!	Полудействие	Невозможно	300	Сила воли
Дави их!	Полное	Невозможно	400	Сила воли
Круши!	Полудействие	Возможно	200	Сила воли
Мы идём!	Полное	Невозможно	400	Сила воли
Нам повезёт!	Полное	Возможно	300	Сила воли
Смертельная волна	Полное	Невозможно	400	Сила воли
Я тебя засквигую!	Полное	Невозможно	500	Состязательный Силы воли

Башкой по башке

Стоимость: 500 ОО

Требования: *«Быстрее! Ещё быстрее!»*, *«Круши!»*

Действие: полудействие

Тест фокусировки мощи: состязательный Силы воли

Дальность: 2 м. × Пси-рейтинг

Поддержание: невозможно

Насилие – самый любимый орками способ решения проблем – особенно когда речь идёт о том, кто тут самый главный, и кто будет командовать после того как погиб бывший босс. Чудила может использовать силу *войны!*, чтобы заставить противника подчиниться и тем самым воодушевить находящихся рядом орков

Если псайкер побеждает в состязательном тесте Силы воли против противника в радиусе действия психосиды, тот оказывается *оглушён* на один раунд, и ещё на один за каждую набранную степень успеха. Если цель имела пси-рейтинг, она также получает 1к5 единиц *энергетического* урона за каждую степень успеха. От этого урона не спасает броня (но спасает бонус Выносливости). Если чудила наберёт три или больше степеней успеха, каждый орк в радиусе десяти метров от чудилы, видевший поединок, воодушевляется его жестокостью и может совершить *натиск* в качестве *свободного действия*.

Бей их!

Стоимость: 200 ОО

Требования: нет

Действие: полное

Тест фокусировки мощи: Сила воли

Дальность: 1 м. × Пси-рейтинг

Поддержание: возможно

Разряды сверкающей зелёным энергии с треском выплёскиваются из чудилы в сторону ближайших орков, ещё сильнее разжигая в них жажду битвы.

Пока псайкер поддерживает эту психосилу, дружественные орки (в том числе и сам чудила) в радиусе действия получают бонус к урону своих атак в ближнем бою, равный половине пси-рейтинга псайкера (округлять вверх). Кроме того, любой орк, попавший под действие этой психической техники, может один раз за ранд повторно пройти проваленный тест Ближнего боя.

Быстрее! Ещё быстрее!

Стоимость: 200 ОО

Требования: *«В атаку!»*

Действие: полное

Тест фокусировки мощи: Сила воли

Дальность: неприменимо

Поддержание: невозможно

Чудила использует силу *войны!* для того, чтобы быстрее добраться туда, куда хочет, ускоряя себя или транспорт, на котором он находится, потоком сверкающей потрескивающей энергии.

В случае успешного *теста фокусировки мощи* псайкер немедленно устремляется вперёд. Если он передвигается пешком, он может предпринять *бег* или *натиск* в качестве *свободного действия*, увеличивая дальность передвижения на два метра за каждую степень успеха, набранную в *тесте фокусировки мощи*. Если же он передвигается на каком-нибудь транспорте или пустотном корабле, он может вместо этого дать любому путешественнику на борту бонус, к следующему тесту, увеличивающему скорость транспорта. Бонус равен пятикратно увеличенному пси-рейтингу псайкера (но не больше +30).

В клочья!

Стоимость: 100 ОО

Требования: нет

Действие: полудействие

Тест фокусировки мощи: Сила воли

Дальность: 10 м. × Пси-рейтинг

Поддержание: невозможно

Издав оглушающий клич, чудила выпускает разряд энергии, поражающий его цель и тех, кто, на свою беду, стоял рядом с ней.

При успехе в *тесте фокусировки мощи* псайкер поражает свою цель разрядом потрескивающей энергии, который наносит 1к10 + Пси-рейтинг единиц *энергетического* урона со свойством *«Шокирующее»*. За каждую степень успеха можно поразить дополнительную цель, находящуюся не дальше трёх метров от изначальной цели, нанеся ей в два раза меньше урона. От этой атаки можно *уклониться* по общим правилам.

В атаку!

Стоимость: 100 ОО

Требования: нет

Действие: полудействие

Тест фокусировки мощи: Сила воли

Дальность: 1 м. × Пси-рейтинг

Поддержание: возможно

Чудила подаёт своим сородичам пример безумной храбрости, воодушевляя их ринуться за ним в атаку, даже если она приведёт к неминуемой ужасной смерти.

Пока чудила поддерживает эту психосилу, все дружественные орки в радиусе действия не подвержены эффектам *усталости*, а также получают бонус, равный пятикратно увеличенному пси-рейтингу псайкера (но не больше +30), ко всем тестам *страха* и *подавления огнём* и могут повторно проходить тесты по **таблице 10-4 «Шок»** (см. стр. 338 **«Основной книги правил»**).

Вжик!

Стоимость: 300 ОО

Требования: *«В клочья!»*

Действие: полудействие

Тест фокусировки мощи: Сила воли

Дальность: 5 м. × Пси-рейтинг

Поддержание: невозможно

Чудила выпускает разряд зелёной энергии, сжигающий плоть и плавящий даже самый крепкий металл.

В случае успешного *теста фокусировки мощи* псайкер поражает свою цель обжигающим лучом, наносящим 1к5 + Пси-рейтинг единиц *энергетического* урона с *бронебойностью* 4, увеличивающейся на +2 за каждую ступень успеха в *тесте фокусировки мощи*. Если цель находится не далее половины максимального радиуса действия, *бронебойность* увеличивается вдвое.

Дави их!

Стоимость: 400 ОО

Требования: *«Круши!», «Вжик»*

Действие: полное

Тест фокусировки мощи: Сила воли

Дальность: 2 м. × Пси-рейтинг

Поддержание: невозможно

Чудила обрушивает ярость *войны!* на своих врагов (и тех кому, не посчастливилось стоять рядом с ними), требуя от своих богов раздавить их.

Всё в радиусе действия вокруг чудилы (включая его самого) подвергается жесточайшему давлению – все находящиеся в этой области падают *ничком* и получают 1к10+Х единиц *ударного* урона с бронебойностью Х. Х равен пси-рейтингу псайкера Любое существо (в том числе чудила) в радиусе действия может избежать урона, упав *ничком* и преуспев в **серьёзном (+0) тест Ловкости** со штрафом -5 за каждую степень успеха, набранную чудилой в *тесте фокусировки мощи*.

Круши!

Стоимость: 200 ОО

Требования: *«Бей их!»*

Действие: полудействие

Тест фокусировки мощи: Сила воли

Дальность: 5 м. × Пси-рейтинг

Поддержание: возможно

Чудила наполняет своё оружие (или кулаки) зелёной энергией, что сминает плоть и металл при каждом ударе.

Пока псайкер поддерживает эту психосилу, его атаки в ближнем бою теряют свойство *«Примитивное»*, если оно было, и получают свойство *«Разрывное»*, а также бонус к *бронебойности*, равный пси-рейтингу чудилы. Кроме этого, псайкер может распространить действие приёма на одного дружественного орка в радиусе действия, и ещё на одного за каждую степень успеха в *тесте фокусировки мощи.*

Мы идём!

Стоимость: 400 ОО

Требования: *«Быстрее! Ещё быстрее!», «В клочья!»*

Действие: полное

Тест фокусировки мощи: Сила воли

Дальность: 10 м. × Пси-рейтинг

Поддержание: невозможно

Чудила ненадолго открывает варп-разлом, вызывая зелёную вспышку и краткий крик ужаса, с которыми его союзники оказываются в самой гуще боя.

Псайкер телепортирует себя и орков, количеством не больше своего пси-рейтинга в место, находящееся в радиусе действия психосилы. Каждый подвергнувшийся действию психосилы орк должен преуспеть в **серьёзном (+0) тесте Силы воли** или будет *оглушён* до следующего раунда, в начале которого он придёт в чувство. Также провалившие этот тест получают 1к5 *очков безумия*.

Нам повезёт!

Стоимость: 300 ОО

Требования: *«Круши!», «В атаку!»*

Действие: полное

Тест фокусировки мощи: Сила воли

Дальность: 5 м. × Пси-рейтинг

Поддержание: возможно

Чудила взывает к изначальной силе *войны!*, и, если ему повезёт, его глаза и глаза его союзников загорятся зелёным пламенем, и орки рванут вперёд, невзирая на риск.

Пока псайкер поддерживает эту психосилу, он может каждый раунд заново проходить тесты характеристик в количестве, равном его пси-рейтингу, или позволить дружественным оркам в радиусе действия психосилы делать то же самое. Если же он или орк, затронутый этой техникой, провалит заново пройденный тест, то чудила вызывает гнев Горка (или Морка) за то, что упустил такую блестящую возможность. Приём тотчас же перестаёт работать, а псайкер должен сделать бросок по **таблице 1-9 «Странности»** (см. стр. 37), а все неиспользованные возможности заново пройти тест исчезают.

Смертельная волна

Стоимость: 400 ОО

Требования: *«Вжик!», «Бей их!»*

Действие: полное

Тест фокусировки мощи: Сила воли

Дальность: 5 м. × Пси-рейтинг

Поддержание: невозможно

Очень просто описать, как орки относятся к войне – чем больше, тем лучше, а слова «хватит» для них не существует. Смертельная волна – это отражение бушующих эмоций, проходящее через Материум и уничтожающее всю органику на своём пути в качестве свидетельства этого отношения.

Смертельная волна распространяется конусом, как выстрел из оружия со свойством *«Зажигательное»*, от которого не спасают укрытия и даже непроницаемые объекты, вроде стен, находящиеся между чудилой и его целями (но носимая броня и бонус Выносливости продолжают действовать). Цели псайкера должны преуспеть в **серьёзном (+0) тесте Ловкости**, чтобы уклониться от атаки, или в ***трудном* (-10) тесте Выносливости**, чтобы перенести её без вреда для себя. В противном случае психическая техника наносит 2к5 + Пси-рейтинг чудилы единиц *резаного* урона со свойством *«Нестабильное»*, искажая и разрушая плоть энергией *войны!*. На неживых существ эта техника не работает, а обладатели особенностей *«Демоническое»* или *«Машина»* получают только половину урона (с округлением вверх).

Я тебя засквигую!

Стоимость: 500 ОО

Требования: *«Вжик», «Быстрее! Ещё быстрее!»*

Действие: полное

Тест фокусировки мощи: состязательный Силы воли

Дальность: 1 м. × Пси-рейтинг

Поддержание: невозможно

Эта психическая техника – самая странная из тех, которым может научится чудила. Некоторые орки называют её «коронным приёмом Зогворта». Псайкер использует жуткие и непостижимые силы *войны!*, чтобы превратить своего противника в сквига.

Если псайкер побеждает в состязательном тесте Силы воли, цель в радиусе действия психосилы начинает менять форму, получая 1к5 единиц *резаного* урона за каждую степень успеха. От этого урона не спасает броня и бонус Выносливости. Если полученные урон превышает бонус Выносливости цели, и она не имеет особенностей *«Демоническое»* или *«Машина»*, то она превращается в разъярённого враждебного всему сквига (см. стр. 14). Персонаж может потратить *очко судьбы*, чтобы избежать превращения в хищный зубастый шар на остаток своей (скорее всего недолгой) жизни.

Старик Зогворт

Величайший из чудил, Старик Зогворт родился на Катачане во время полного солнечного затмения. Его спора раскрылась прямо в гнезде кровавых гадюк, так что будущий чудила сражался с самого мига своего рождения и был перекусан с ног до головы. Тем не менее, юный орк выжил. Не успело жаркое катачанское солнце закатиться за горизонт, как зеленокожий выбрался из гнезда, держа в каждой руке по убитой змее и с целым клубком извивающихся гадюк в окровавленной пасти. Племя диких орков, к котором принадлежал Зогворт, трепетало, а ведь знаки внимания Горка и Морка не кончились на обстоятельствах рождения. С того дня ни одна змея не укусила Зогворта, хотя они во множестве ползали по нему и норовили погреться на его тощем, покрытом шрамами теле. Зогворт оказался мрачным и намного более хитрым, чем его соплеменники, а каждый противник быстро узнавал, что его укус куда опаснее змеиного. Зогворта признали любимым сыном Морка, и не прошло и года, как он занял высокое положение в племени.

Зогворт рос и всё очевиднее становились истинные масштабы его способностей. Вокруг него творились страшные психические феномены, и старые зеленокожие побились об заклад, что этот юнец станет чудилой. К нему приставили нескольких крепких нянек дабы держать сумасброда на коротком поводке, но эти надсмотрщики завели странную привычку ночью случайно превращаться в сквигов.

Когда племя столкнулось в бою с катачанским ополчением, Зогворт показал, на что способен – топая ногами и ревя, он направлял энергию *войны!*, что создавали его соплеменники. Когда энергии стало столько, что чудила не смог её удерживать, она вырвалась из его тела ослепительно-зелёным каскадом, что поразил врага, не оставив от ополченцев ничего, кроме одежды, брошенного оружия и крайне озадаченных сквигов.

В особенно мощном выбросе энергии *войны!*, что испепелил целую роту Имперской Гвардии, Зогворт лишился глаз. Чудила утверждает, что так было задумано самим Морком. Когда Зогворт стал по-настоящему суровым, воинственным брюзгой, его слава затмила даже известность его босса Кишкострупа. Чудила покинул Катачан, взяв с собой целую стаю сквигов и ручных змей, отправившись на поиски более многочисленных орочьих орд, чья совокупная энергия *войны!* сможет сделать его невообразимо сильнее.

Ныне Старик Зогворт странствует по галактике как заправский орксар, всякий раз направляясь туда, где сильнее всего кипит *война!*, купается в психической энергии своих сородичей и пускает её в дело при каждой возможности. Фактически, он стоит за троном многих успешных орочьих вождей, а его слава среди зеленокожих растёт с каждой битвой. В конце концов, какой орк не порадуется, услышав, как его злейшие враги обращаются в хнычущих сквигов?

RogueTrader™ Лист персонажа: Чудила

Имя персонажа _____ Имя игрока _____

Ранг _____ Клан _____

Описание _____

Характеристики

Навык рукопашной (НР)	Навык стрельбы (НС)	Сила (Си)	Выносливость (Вын)	Ловкость (Лов)	Интеллект (Инт)	Восприятие (Вос)	Сила воли (СВ)	Общительность (Общ)
○○○○ Улучшения	○○○○ Улучшения	○○○○ Улучшения	○○○○ Улучшения	○○○○ Улучшения	○○○○ Улучшения	○○○○ Улучшения	○○○○ Улучшения	○○○○ Улучшения

Умения

	Базовое	Продвинутое	+10%	+20%	Бонус
Акробатика (Лов)					
Бдительность (Вос)	■	■			
Бартер (Общ)	■				
Трёп (Общ)					
Кутёж (Вын)	■				
Обаяние (Общ)	■				
Химпользование (Инт)					
Шифры (Инт)					
Карабканье (Си)	■				
Командовани (Общ)	■				
Коммеция (Общ)					
Общие знания (Инт)	■	■			
(Орки)					
(Война)					
_____					
_____					
Маскировка (Лов)	■				
Ловкач (Лов)	■				
Обман (Тов)	■				
Взрывчатка (Инт)					
Переодевание (Общ)	■				
Уклонение (Лов)	■				
Вождение (Лов)_____					
_____					
Оценка (Инт)	■				
Запретное знание (Инт)					
_____					
_____					
_____					
_____					
Азатные игры (Инт)	■				
Розыск (Общ)	■				
Допрос (СВ)					
Запугивание (Си)	■	■			
Воззвание (СВ)					

Таланты и особенности

Здоровяк
Жестокий натиск
Сила войны!
Железная челюсть
А ну работай!
Выучка с рукопашным оружием (Универсальная)
Кто сильнее, тот и прав
Чувство локтя
Не из Империума
Связи (Свой клан)
Пси-рейтинг
Крепкий
С чужаком не заговаривай
Стойкость кремня
Нечеловеческая Выносливость (x2)
Выучка с ксенооружием (Орочье)
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

Умения (прод.)

	Базовое	Продвинутое	+10%	+20%	Бонус
Грамотность (Инт)					
Логика (Инт)	■				
Медика (Инт)					
Навигация (Инт)					
(Наземная)					
(Варп)					
Исполнитель (Общ)___					
_____					
Пилотирование (Лов)__					
_____					
_____					
Психонаука (Вос)	■				
Учёное знание (Инт)					
_____					
_____					
_____					
_____					
Внимательность (Вос)	■				
Поиск (Вос)	■				
Секретный язык (Инт)_					
Взлом (Лов)	■				
Слежка (Лов)					
Тихое движение (Лов)	■				
Ловкость рук (Лов)					
Знание языка (Инт)		■			
(Низкий готик)	■	■			
(Орочий)					
_____	■				
_____		■			
Выживание (Инт)	■				
Плавание (Си)					
Техпользование (Инт)					
Выслеживание (Инт)					
Ремесло (Инт) _____					
_____					

Очки опыта

Доступные ОО _____ Потраченные ОО _____

Фактор прибыли

Изначальный _____
Текущий _____
Неудачи _____

Уровни силы чудилы

Пси-рейтинг 1-2

Применение силы чудилы вызывает спонтанные, но незначительные возмущения Варпа. Его глаза светятся зелёным, голос становится громче, и, будучи в ярости, он на секунду вспыхивает ослепляющим светом.

Пси-рейтинг 3+

Психические возмущения становятся более заметными. Чудила теперь может изменять результат использования **таблицы 4-5 «Эффекты выплеска силы»** (см. стр. 105 **«The Navis Primer»**) на размер своего пси-рейтинга.

Пси-рейтинг 6+

Каждый боевой раунд чудила должен предпринимать обычный (+0) тест Силы воли, чтобы не сотворить психический приём или не получить 1к5 энергетического урона, игнорирующего броню и бонус Выносливости.

Пси-рейтинг 9-10

Тест Силы воли, направленный на то, чтобы избежать принудительного использования психического приёма, становится очень **тяжёлым (-30)**. К тому же чудила должен использовать **таблицу 3-2 «Странности»**, когда использует психический приём, отличный от «Выплеска силы».

Permission granted to photocopy for personal use. © Games Workshop Ltd 2012. Character sheet also available for download at www.FantasyFlightGames.com

RogueTrader™ Лист персонажа: Чудила

Движение

Частичное	Полное	Натиск	Бег	Перепрыгивание	Прыжок
(БЛов x1)	(БЛов x2)	(БЛов x3)	(БЛов x6)	(БСи x1м)	(БСи x20 см)

Характеристики

Навык рукопашной (НР)	Навык стрельбы (НС)	Сила (Си)	Выносливость (Вын)	Ловкость (Лов)	Интеллект (Инт)	Восприятие (Вос)	Сила воли (СВ)	Общительность (Общ)
○○○○ Улучшения	○○○○ Улучшения	○○○○ Улучшения	○○○○ Улучшения	○○○○ Улучшения	○○○○ Улучшения	○○○○ Улучшения	○○○○ Улучшения	○○○○ Улучшения

Оружие

Название_____
Класс_____ Урон_____ Тип_____ ББ_____
Дальность_____ Скор_____ Магазин____ Перезарядка____
Специальные правила _____
_____

Оружие

Название_____
Класс_____ Урон_____ Тип_____ ББ_____
Дальность_____ Скор_____ Магазин____ Перезарядка____
Специальные правила _____
_____

Вес

Поднимаемый	Носимый	Передвигаемый

Очки судьбы

Всего	Осталось

1к100	Эффект	Изучено?
1–5	Фиаско! (Нет эффекта)	
6–20	В клочья!	
21–30	В атаку!	
31–40	Бей их!	
41–50	Вжик!	
51–60	Быстрее! Ещё быстрее!	
61–70	Дави их!	
71–75	Мы идём!	
76–80	Нам повезёт!	
81–85	Сметельная волна	
86–90	Раздавим их!	
91–95	Башкой по башке	
96–99	Я тебя засквигую!	
100	Прорыв войны!. Выберите один из эффектов выше и используйте **таблицу 3-3: «Головотряски»** (см. стр. 59 **«The Navis Primer»**) после этого.	

Снаряжение

_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

Приобретения

_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

Безумие

Получено _____
Расстройства_____
_____
_____
_____

Броня

_____
_____
_____
_____
_____
_____

Раны

Всего_____
Сейчас_____
Критический урон _____
Усталость_____

Permission granted to photocopy for personal use. © Games Workshop Ltd 2012. Character sheet also available for download at www.FantasyFlightGames.com